60 PAGINAS



Hecho en Chile

N°4

$1.800

Valparaíso • Año 2 • Nº4 • Abril 2000

ISSN 0717-506X

KYODAI MAGAZINE

Anime
Manga
Videojuegos
Entrevistas
Maquetas
Concursos
Parodia
y mucho más...

POKéMON
Completo reportaje

FINAL FANTASY
Análisis de la Saga

KENSHIN
Ovas

ESCAFLOWNE
Review de la serie

POSTER CENTRAL RUROUNI KENSHIN

ISSN 0717- 506X

EDITORIAL

Hola por cuarta vez (¡¡Síííí!! por cuarta vez ja!) a todos los lectores de Kyodai. Bueno, antes que todo quiero hacer una acotación: ¿Se han dado cuenta cómo ha avanzado el movimiento Otaku chileno?, nos hemos puesto incluso más exigentes. ¿Se acuerdan que entre los años '94 y '95, cuando íbamos a ciclos de Anime en japonés, o en puro inglés, o en japonés con subtítulos en inglés, o en mandarín, etc. lo hacíamos sin hacernos ningún problema y sólo con el afán de conocer y pasar una gran tarde con todos nuestros amigos?. Donde Internet era lejano y la palabra ANIPIKE nos sonaba más a un nombre de jarabe que a una dirección del Web?. A qué voy con esto: que a la fecha ha surgido una raza híbrida que incluso se atreve a apuntarte con el dedo si no eres serio con tal serie, o si no sabías lo que era un Seiyu, o una Idol Singer, o si no te gusta la música de Anime, porque no cantas, porque no te gusta tal autor o no dices algo en japonés, o no tienes 180 películas (no todos tenemos el mismo poder adquisitivo), etc. Esto es realmente patético. Yo pregunto... ¿para ustedes eso es ser Otaku?. Creo que no ¿cierto?. Más bien es ser Cabrón.

Si alguien no aborda un tema X es dejado en vergüenza, o no te prestan nada simplemente porque no. ¿Por qué en vez de eso no hacemos lo contrario?. Ojo, no digo prestemos todo ¡ichiuuuu!! porque está claro que hay irresponsables con lo ajeno. Pero sí es bueno respetar al que no sabe y obviamente instruirlo. Así crecemos todos como grupo Otaku y además aumentamos nuestra cultura. Con esto digo que en Chile nadie y digo NADIE es la última chupada del mate. Estamos muy atrasados en lo que a series y material se refiere, pero eso sí, queremos progresar para bien y por el bien del medio que está ya harto de gente soberbia y chupasangre, harto de críticas destructivas y actitudes pasivas. Promuevan, formen una imagen positiva y sean inteligentes (y no graves) en sus comentarios para sacarse esa imagen de "pendejos" que algunos tarados amargados creen que somos. Arriba el Anime, el Manga, los libros y todo lo que haga volar nuestra imaginación, que viva y crezca el movimiento Otaku chileno. Disfruten Kyodai 4 pensando en lo que pueden aportar ustedes, escriban, opinen, concursen con nosotros y vivan el 2000 con Kyodai... que hay para rato.

KURENAI

INDEX

Año 2 Número 4 Abril del 2000.

KYODAI MAGAZINE

Director
ADOLFO LIRA GONZÁLEZ
SubDirector
L. FELIPE CHOUPAY MAGNA

EQUIPO KYODAI
L. Felipe Choupay (Squall)
Oscar Romero (Sembei)
Rodrigo Deney (Ryutaro)
Francisco J. Pastén (Rockman)
Michelangelo Rosso (Basara)
Adolfo Lira (FarFromNormal)
Gonzalo López (Kurenai)
Alvaro Fernandois (1000 nick)
Juan G. Aguirre (Warlord)

DISEÑO GRÁFICO
JUAN G. AGUIRRE M.
ALVARO FERNANDOIS O.

PUBLICIDAD
ADOLFO LIRA G.
JUAN G. AGUIRRE M.

CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA
M & M.

COLABORADORES ESTABLES
Francisco Toro (BlackJack) / Karem Atienzo (Lina) / María José Pérez (Jo) / Marco Campos (Panda) / Héctor Cavieres (Neko) / Yelisa Trincado / M&M.

IMPRESIÓN
ORGRAF IMPRESORES
(sólo actúa como impresor)

Revista Kyodai es una publicación de Editorial Valhalla.
José Santos Ossa 1169, Valparaíso.
Representante legal :
Juan Aguirre Muñoz.

Dirección Postal
José Santos Ossa 1169
Valparaíso

KYODAI NEWS

NUEVO GRUPO FAN SUB

Desde hace varios meses que la Quinta Región y Chile cuenta con un nuevo grupo de Fan-Sub llamado Neojapan. Compuesto por alrededor de 10 miembros ya están distribuyendo algunos títulos y han realizado algunos ciclos con bastante aceptación por el público Otaku. Para mayor información y para conocer el material que ellos distribuyen deben comunicarse a :

http://neojapan.n3.net

e-mail: neojapan@deliveryman.com

Para más detalles ver la entrevista que en este mismo número les ofrecemos.

WARLORD

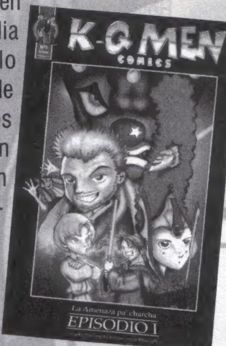


NUEVAS PUBLICACIONES

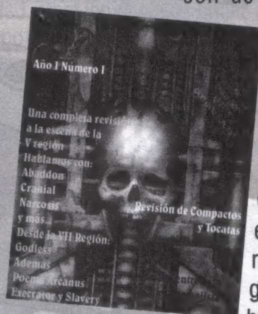
Empezó el cibernético año 2000 y con esto aparecen nuevas publicaciones y reaparecen otras no tan nuevas como veremos en las siguientes líneas:

OTAKING 7: nuestros amigos Panda y Neko de Rancagua siguen en la lucha y nos entregan el séptimo número de su ya prestigioso Prozine. Ahora con 68 páginas y con una tonelada de información. En venta en tiendas del ramo.

K - Q - MEN : este grupo representa a la Quinta Región y nos ofrece una divertida y muy bien tra-bajada parodia del controvertido "Episodio Uno" de Star Wars. Dibujos e historia muy bien logrados, en producción independiente y a sólo $1000 en todos los kioskos. Valparaíso RULZ!!!.



HATE MAGAZINE: Revista dedicada a difundir el metal extremo. ¿ y qué hace acá una revista de este tipo?. Bueno, son de Valparaíso y amigos míos y como su revista es muy buena vale la pena mencionarla . Contiene entrevistas y reviews con los grupos más blasfemos del metal o música de calidad. En tiendas del ramo. (sólo para los elegidos).



ZEEON: Publicación viñamarina de 32 páginas que informa sobre anime mayoritariamente. Está patrocinada por el grupo Fan Sub ILLION. Disponible en tiendas del ramo.

También debería estar por aparecer (si es que ya no está circulando) el nuevo número de RYUU el Dragón Otaku.

WARLORD.

LO QUE VENDRÍA EN TV

Ya que Ryutadamus le achuntó a todas sus predicciones(excepto Yu Yu Hakusho que aún no aparece) pues DBZ vuelve en marzo con el final y luego se tiran con GT, les cuento sobre las últimas novedades que podrían llegar:

Utena: Estaría doblada por los mismos que Conan, y llegaría con el horrible nombre de ***"Urzula"***, la chica revolucionaria".

Escaflowne: Esta maravilla ya está siendo exhibida en México.

Ranma 1/2: El final de la serie y sus películas deberían estar ya listas.

Evangelion: Por fin está traducida. Esto lo puedo confirmar porque alguién en Kyodai la tiene en mejicano. Sólo falta que algún canal consiga los derechos.

Mononoke Hime: Llegaría en unos cuantos meses más pero aún no se sabe si al cine o en formato video (o sea OVA).

Rurouni Kenshin: Para felicidad de muchos, se estarían traduciendo la película y los formidables OVAS.

Pokémon: En USA estaría en cartelera a mitad de año la 2a película por lo que llegaría acá en Navidad y la 3a para el año 2001.

You Are Under Arrest: Estaría próxima a llegar ya que hay un posible albúm de la serie.

RYUTARO



Sí, las bellas policías llegarían a Chile.

CONCURSO

1er Concurso de MANGA!!!

Revista KYODAI

BASES DEL CONCURSO.

1.- Los trabajos deben ser originales e inéditos, no habiéndose publicado antes en ningún Fanzine o Revista del medio chileno.

2.- Los trabajos deben ser en blanco y negro exclusivamente, pudiéndose utilizar cualquier técnica de dibujo: lápiz, tinta china, tramas mecánicas, acuarelas, PC, Mac, etc.

3.- Sólo se permitirá un trabajo (u obra) por persona.

4.- Los trabajos deben ser entregados con los siguientes datos en un sobre: Nombre completo, pseudónimo, edad, dirección, teléfono. Si son dos personas o más las que trabajan (ej. guionista, entintador, etc.) también deben venir sus datos dentro del sobre.

5.- Extensión de la obra: 4 a 6 páginas (no importa si tu manga consta de más páginas). Tamaño mínimo: Hoja carta. Máximo: Octavo Mercurio (27,5 por 38,5 cms). Solamente se recibirán originales o buenas fotocopias de alto contraste, (rogamos no enviar fotocopias de 10 pesos) los que quedarán en poder de los organizadores hasta terminado el concurso.

6.- La temática o historia presentada en los trabajos es libre. "NO" se aceptarán trabajos con sexo explícito (Hentai), ni trabajos que agredan a instituciones o personas de este país. (El desnudo "SÍ" se acepta... pero con criterio).



7.- El jurado de este concurso se hará público después del fallo, y está formado por gente relacionada al medio del comic y del manga chileno.

8.- El resultado del concurso se hará público a partir del 31 de mayo en tiendas MEGA CRAZY ALL COMICS de Santiago, CRAZY ALL COMICS de Viña, MAJIN BOO de Santiago y KURGAN de Valparaíso.

9.- Se premiarán los 3 primeros lugares, más dos Menciones Honrosas. Los premios serán dados a conocer en su debido momento.



10.- La fecha de entrega de todos los trabajos es el 28 de abril del año 2000. Todo el material deberá ser enviado a la siguiente dirección:

*Editorial Valhalla. José Santos Ossa # 1169 Valparaíso.

11.- El Manga ganador será mostrado en nuestras páginas.

La Participación en el concurso supone la aceptación de todas las bases antes mencionadas.

La gente de Kyodai Magazine y de Editorial Valhalla obviamente no concursa.



Reminiscence Edition

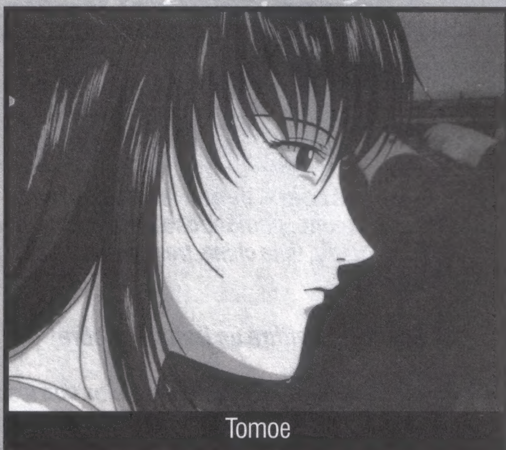
Kenshin Ovas

KURENAI /RYUTARO

Lo mejor de Kenshin, según nosotros.

Finalmente Kyodai... ¡iha regresado a sus hogares!! (La revista del pueblo). Como están todos los fanáticos de uno de los ovas más espectaculares llegado a Chile en este último tiempo, obviamente hablamos de Rurouni Kenshin (cuyo título original es RK: Reminiscence Edition), amado por muchos (as) y odiado por varios, pero que en esta ocasión será aclamado por todos pues se sale de todo parangón con una animación espectacular y unos efectos visuales bien logrados, ¿Por que dirán ustedes?, eso lo comentaremos unos párrafos más adelante. Ahora ... ¡iPODERES DE LOS GEMELOS FANTÁSTICOS ACTÍ VENSEEEEE!! ... -Ryutaro: ¡iEn forma de computador de Hielo!! ; -Kurenai: ¡i En forma de Huemul dactilógrafo!! . Después de esta muestra de poder más nuestro simio compañero «Squallglic» iremos al grano. La cinta fue producida en 1998 por .... y los Seiyus son............ Ahora tú mismo llena las líneas y en la página 5 verás las respuestas , y si no, pregúntale a tus otros tíos, adiooos . Ahora vamos a la historia. Muy poco se sabe del pasado de Kenshin, sólo algunas imágenes mostradas en la serie, como el primer encuentro de Himura con Seijuroh Hiko por ejemplo, más el cambio de nombre del primero, de Shinta al actual y su posterior entrenamiento, pero ¿qué hay más allá?, ¿cómo se hizo Kenshin su famosa cicatriz?, ¿por qué decidió nunca volver a matar?. Pues en estos 4 OVAS sabrás las respuestas y mucho más . La historia comienza cuando un grupo de mercaderes, mujeres esclavas y un niño de nombre Shinta van camino a una ciudad cuando de pronto se cruzan con unos samurais cogoteros y pungas que acaban con casi todo el grupo, menos con el niño pues cuando se disponían a matarlo se aparece el barsiásticamente barsa Seijuroh Hiko (que perfectamente podría patearle el trasero a Shishio) que los corta en 24.500-03 pedazos, o sea un Fatality. Luego de esto recoge al niño para hacerlo su aprendiz de la técnica Hiten Mitsurugi Ryu, pero antes le cambia su nombre de Shinta a Kenshin por considerarlo más machito . Por otra parte, en Kyoto ha comenzado la famosa restauración Meiji y Kenshin no soporta ver como la gente sufre, por lo cual le dice a su maestro que pretende ir en ayuda de esas personas, pero Hiko le recomienda que no lo haga. Entonces Himura, haciéndole tanto caso a su maestro como Caperucita Roja a su madre, va igual, uniéndose al grupo que está a favor de la restauración liderados por Katsura, un samurai de buen corazón y que ve en Himura a un espadachín insuperable. De aquí en adelante se sucederán increíbles y fluidos combates, unidos a una trama que mezcla la traición, la desesperación y lo difícil que es amar


Kenshin "Machito"


Tomoe



Imágen super inédita (tanto como la de Mazinger Z)

Diseños Originales



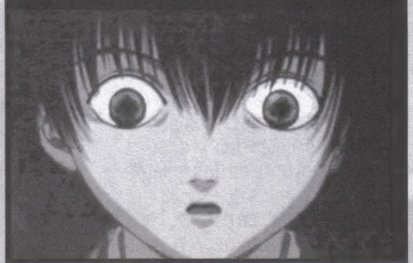
en ese tiempo, teniendo todos estos hechos imborrables repercusiones como por ejemplo la muerte del futuro esposo de una mujer cuyo nombre comienza con T (no es la Tongolele) y que dejará una huella eterna en Kenshin. En realidad no sería gracia contarles la historia pues sólo son cuatro ovas y es mucho mejor sorprenderse porque si les adelantamos algo después pueden decir "por la rech....., esos giles me c...... toda la historia", así que mejor consíganla. Como pueden notar entre la serie y los OVAS hay grandes diferencias, ya que mientras en la primera hay bastante humor, en los segundos esto fue extirpado como una vil espinilla, o sea, olvídense de ver algún "oro", eso no existe, pero sí encontrarán un guión muy sólido, extraordinariamente armado, con cero falta y muy adulto (pendejines get out!) porque de hecho es para gente con criterio bien formado, eso porque quien no la entienda solo verá sangre y shakalidad. Punto aparte es el diseño de personajes que es mucho más real que el que estamos acostumbrados a ver, sólo vean a Shinta, Kenshin, o como se llame pues se ve más hombre y no tan afeminado como en la TV. Lo que ocurre es que los personajes poseen cabezas ovaladas y cuerpos más proporcionados junto con ojos más pequeños que le dan un toque de mayor melancolía y frialdad a este guerrero del siglo XIX . En el apartado musical puede que estemos frente a una de las mejores realizaciones de este tipo hecha para un Anime ya que encontramos unos temas orquestados sublimes, adecuados para cada momento de la cinta pero que en resumen están cargados de tristeza y fatalidad, además en ellos aplican la pentafonía oriental de manera que nos sumergen de cabeza en la época que visualizamos. En las gráficas encontramos fondos muy bien trabajados, además de un efecto que hoy en día se usa recurrentemente y que consiste en fusionar escenas de ambiente real con los personajes obteniendo un resultado en algunas ocasiones sorprendentes y en otras de muy baja calidad. Explicamos: en una escena Kenshin juega con un trompo de madera donde el efecto es genial, pero también hay escenas irrelevantes como la de parajes reales sin intervención de los dibujantes (como una fotografía) , ya que la diferencia entre éstos y los cuadros animados es notoria, al igual que una laguna donde la rivera es ilustrada y el agua es real , pero ésta no produce olas en la orilla (ojo sólo en estos casos específicos, todo lo demás es increíble), vean con atención y concordarán con nosotros. Ahora vamos con los datos técnicos o sea las respuestas a las preguntas de la página anterior. Los ovas fueron producidos por Fuji TV, Sony Entertaiment y SPE. Los seiyus son: Kenshin es Tsuzukase Mayo/ Tomoe es Iwao Junko/ Shinta es Susuki Masami/ Seijuroh es Ikeda Shuuichi/ Saito es Suzuoki Hirotaka .


Kenshin y su primera cicatriz

Seijuroh Hiko, la calidad hecha persona

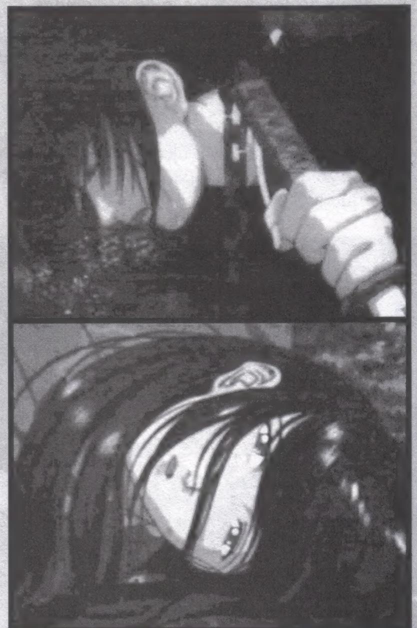


Shinta



Bueno, ha sido un gusto presentarles esta superultramegaproducción ya que sólo hemos afirmado todas las maravillas de esta obra. Adiosíiiin y sigan con Kyodai (como siempre). Recuerden: sigan enviando sugerencias que Sembei las recibirá con mucho agrado (siempre y cuando nosotros le paguemos el cartero).

PD: Nuevamente: este Kenshin hubiese humillado al supuesto inmortal de Shishio. Ja ja. Adiós Rockman.

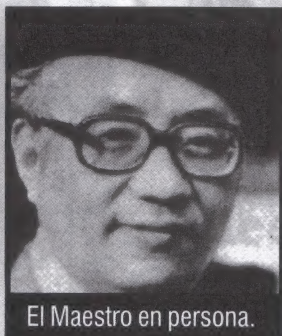


Osamu Tezuka

ROCKMAN

El mayor exponente del Manga de todos los tiempos.

Una vez más nos encontramos aquí hurgando e investigando sobre la vida y obra de los conocidos en el mundo del Anime. En esta ocasión le toca a quien fue y seguirá siendo uno de los pilares más grandes de esta industria, el punto de partida, Papá Mono, el mejor y el más grande, el indiscutido MANGA NO KAMI SAMA: Osamu Tezuka.



El Maestro en persona.

Osamu Tezuka nace el 3 de noviembre de 1928 en Toyonaka, Osaka. El punto de partida del maestro se remonta a sus 4 años cuando copió un dibujo de Popeye. En el colegio y con un hogar repleto de comics, el joven Osamu disfrutaba de un proyector con el que veía a personajes como El Gato Felix o Mickey Mouse, grandes influencias en su posterior trabajo. A los 18 años de edad ingresa a estudiar medicina como hizo su padre, eso sí, siguiendo paralelamente con su afición al dibujo. Es así como aparece en escena "Ma-chan no nikkicho" en 1946, su primera incursión seria como dibujante para el periódico "Shokokumin Shinbun". Más tarde la compilación de algunas de sus historias más largas lo harían famoso al alcanzar la no despreciable suma de 400.000 copias vendidas.

Y como se suponía, el destino alejó temporalmente al maestro del lado de la medicina llevándolo a los brazos del dibujo. En el 1950 se publica en el Shonen Manga uno de los trabajos más conocidos de Tezuka: "Jungle Taitei" o más conocido por estas latitudes como "Kimba el León Blanco" (Nota: Bueno, ya todos conocemos la divertida y "original" historia versión Disney). Dos años más tarde emerge en gloria y majestad de las páginas de Shonen Manga para jóvenes, el robot querido por todos, es más, el robot de robots y uno de mis personajes favoritos: "Tetsuwan Atom". Esta historia del pequeño robot con corazón atómico se ganó el aprecio de muchos otakus (me incluyo). La trama futurista en la que los robots son ciudadanos de segunda clase a pesar de tener sentimientos humanos cautivó. La insensibilidad de los seres humanos era un enemigo más grande que el peor coloso al que Atom debió enfrentar. El éxito de este Manga fue inmediato, incluso en ese



Simba...perdón!!!... KIMBA El León Blanco.

entonces no se leía mucho Manga, pero Tetsuwan Atom logró abrir las puertas al resurgimiento de la industria del Manga. Siguiendo al éxito de Tetsuwan Atom aparece en 1953 "Ribon no Kishi", conocida por aquí como "La Princesa Caballero", otro clásico de todos los tiempos. En 1957 la Toei Productions crea Toei Animation y como era de esperarse, nuestro protagonista debía entrar. Un año después, Don Osamu se transforma en Dr. Osamu Tezuka al recibir un doctorado en anatomía humana (Para los que hemos leído Black Jack esto puede explicar algunas cosas). En 1962 tras haber expirado su contrato con Toei decide formar su propia compañía, la Mushi Productions, una evidente competencia para su





Algunas de sus más importantes creaciones.

antiguo empleador. En 1963 se estrena la serie televisiva de "Tetsuwan Atom" con sus gloriosos 193 capítulos en blanco y negro. En el '65 otro éxito de Tezuka como Jungle Taitei se abre paso en el mundo de la animación con sus 26 episodios, seguido de su segunda parte el año siguiente con otros 26 episodios con un Kimba ya crecido. En 1967 parte la serie televisiva de "Ribon no Kishi" (52 episodios) y empieza una larga producción de series, películas y Mangas, (sin olvidar los comerciales en los que participó) entre las cuales se pueden nombrar "Hi no Tori", "Adolf ni Tsugu", "Black Jack", "Fushigina Merumo", "Dororo", por nombrar algunas (Es una cantidad monstruosa).

Desgraciadamente toda historia tiene punto de fin. La nuestra tiene fecha el 9 de febrero de 1989 cuando el más grande del mundo del Manga llega a su día final. Como se escribió en el diario Asahi al día siguiente de la muerte del Maestro, muchas veces no se explica cómo en Japón incluso grandes y chicos leen Mangas. Una explicación es que sin el Dr. Osamu Tezuka este boom nunca hubiera ocurrido. En 1994 en memoria del maestro y en honor a su grandeza se construye en Takarazuka un edificio. Osamu Tezuka es y sigue siendo una influencia para todo el universo del Manga y el Anime. Es como dije en un principio, el punto de partida, el único Manga no Kami Sama.

Fue difícil resumir tanto la vida de este gran personaje tratando de no omitir muchos detalles importantes. El prolífico trabajo del Dr. Osamu Tezuka era demasiado para poder incluirlo completamente en esta pequeña sección. Eso es todo, los espero en el siguiente número de Kyodai Magazine.



El legendario "TETSUWAM ATOM".

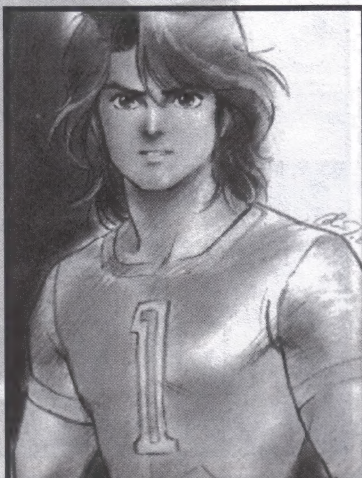
Kagaku Ninjatai

Gatchaman

SQUALL

Los espectaculares héroes setentones están de vuelta.

Dentro del Anime siempre habrán producciones que marcarán épocas, debido a su concepto, originalidad o simplemente al buen impacto que estas causen en los miles de otakus y dentro de estas producciones siempre estarán las inamovibles series de nuestros recuerdos. Por esa razón dejo por un número los Colosos Inmortales para hablar de Kagaku Ninjatai Gatchaman, un emblema a seguir digno de las magnas obras del estudio Tatsunoko.



Diseño de Akemi Takada.

Debo reconocerlo, debido a mi corta edad (19), no pude presenciar la primera incursión de Gatchaman en estas tierras mediante la adaptación de los "gringows" de Sandy Frank Productions, rebautizada "Battle of the Planets" (la dieron antes que Mazinger-Z y era aquella que tenía a los "geniales" robots Zark-7 y Robert-1 junto al "Stunt" Butch Cassidy), si no que mi primer contacto con esta gran obra fue cuando se comenzó a exhibir la tristemente fracasada G-Force (rebautizada así por la empresa de Ted Turner). El look setentón de los personajes (onda mis apreciados colosos inmortales), la historia, esas camisetas numeradas, esas patas de elefante, esos peinados rebeldes, llamaron en breve mi atención (sonó exagerado pero así es, je). Vaya entonces este reportaje dirigido a mi buen amigo Kurenai (fanático a morir por el estudio Tatsunoko) y a todos los gatchanostálgicos esparcidos por el país (¿y por qué no más allá?) y si no gustas de este legendario equipo de héroes, que sea una real lata (oíste Ryutaro!! Jajajajajaja).



El letal "Condor Joe".

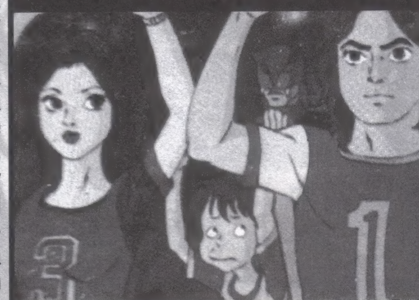
"Kagaku Ninjatai Gatchaman" o bien "Science Ninja Team Gatchaman." (conocida en un principio como "Birdman", sí Biiiiiirrrrrrdmannnn) comenzó a exhibirse en Japón el 1 de octubre de 1972 bajo la atenta mirada de importantes personalidades en el anime. Tatsuo Yoshida como productor, Jinzo Toriumi como guionista junto a Satoshi Suyama y Akishi Sakai como colaboradores, Kunio Okarawa como diseñador de mechas (grande en Gundam!!), Hisayuki Toriumi en el puesto de director del proyecto y para finalizar como broche de oro, el más que conocido Yoshitaka Amano como diseñador de personajes (Sí! ¡Final fantasy resuena en mi mente!). Con todo este gran equipo y la gran calidad de la animación no es de extrañar que le haya ganado en audiencia al mítico Mazinger-Z (oooh! Reverencia máxima a Gatchaman).

La historia comienza en un futuro donde el look "70" todavía persiste (2001 si no me equivoco),en una sociedad que puede disfrutar las bondades de nuevos descubrimientos y energías útiles para la humanidad. Es más, la Tierra viene recuperándose de la Tercera Guerra Mundial creándose la ISO (International Science Organization) con el fin de la cooperación mutua de los países y potencias y cómo no el resguardo que la raza humana se merece. Todo está en paz, pero súbitamente aparece una organización terrorista bajo el nombre de "Galactor", cuyo fin es obtener los descubrimientos hechos por el ISO y por supuesto la conquista mundial (mmm... original, original). Este imperio del terror posee tecnología de desconocida procedencia y están liderados por Berg Katze (Berg Katze-sama, como se autonombra), un estilizado "freak" egocentrista y enmascarado que manda contra el ISO su bestia "Mecha-Turtle-King" para provocar terror y robar el uranio que éstos poseen (por si acaso, la acción se desarrolla en un mundo alterno con locaciones bizarras). Es en ese momento cuando entra en escena el Dr. Kozaburo Nambu, científico experimentado en





El egocéntrico "Berg Katse"(Galactor).




"Ken Washio", más conocido como "Gatchaman".

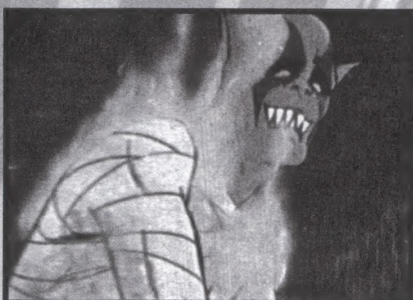
astro-física y un montón de doctorados en ciencias bacanes, ex combatiente de la III Guerra Mundial y cómo no, al tanto de la amenaza Galactor. Nambu estima ante su superior, el mayor Anderson, que lo único capaz de vencer al gran mecha enemigo y hacer frente al ejercito Galactor es un equipo compuesto por 5 jóvenes vestidos de aves y entrenados por él mismo bajo el nombre de "Ninjas Científicos, a los cuales contacta, transformándose éstos mediante la palabra "Bird-Go!! y cumpliendo eficazmente la labor de acabar con la amenaza gigante.


La bella "Shinatori no Jun".

Los primeros veinte episodios de la serie nos permiten conocer a y apreciar cada uno de los componentes del asombroso equipo ninja, he aquí una rápida descripción:

Ken Washio (G-1), líder del equipo,18 años, 1.80 cm., pelo castaño, ojos azules (no me vengan a decir que con esos rasgos no se es japonés....jaja). Ken es un experto piloto de pruebas de la ISO, huérfano de padre a los 4 años cuando Kentaro Washio muriera en una terrible misión de investigación en el Pacífico y de madre a los 9 años cuando ésta pereció de una extraña enfermedad. Por ello quedó al cuidado del Dr. Nambu (colega de Kentaro) que le enseñó las técnicas para enfrentar a los Galactor bajo la apariencia de "Owashi no ken" (Gran Aguila Ken"), simplemente conocido por sus enemigos como "Gatchaman" (sí, él es Gatchaman, no el grupo) junto a su inseparable y letal boomerang "Birdrun" (con el que los Gallactor caen en filita). Ken es el típico héroe dedicado y leal (que además tiene ciertos problemas para relacionarse con las minas... no no no, que es bacán y no es gay). Como segundo componente del equipo tenemos a Joe Asakura, otro japonés típico de 18 años, 1.85 cm., pelo castaño y ojos azules. Muy poco se sabe de Joe ya que no recuerda bien su infancia y fue acogido por el Dr. Nambu a una muy corta edad. Excelente corredor de autos, se caracteriza por ser el elemento "agressor" del grupo, pero como G-2 "Condor no Joe" (Condor Joe) acusa pánico entre las fuerzas enemigas debido a su infalible puntería con las plumas shuriken. Éste es el típico segundón bacán de toda serie de anime. La tercera integrante es Jun (no tiene apellido), 16 años, mide 1.60 y es trigueña de ojos verdes (calma, calma, ella es mestiza ameri-japo) y es experta en varios campos como los explosivos, las computadoras y otros instrumentos complejos, mientras que como G-3 "Shinatori no Jun" (Cisne Jun), patea traseros con toda la delicadeza de una dama junto a su Yo-Yo"mata gallactors". Jun es la única chica del grupo, enamorada en secreto del protagonista y que mantiene un bar donde los chicos pasan sus "penas" llamado Snack-J (J= Jun). El cuarto elemento del grupo es Jinpei (sin apellido) un niño de 10 años, 1.20 cm., pelo castaño y ojos marrones, adoptado largo tiempo atrás por Jun (a quien considera su hermana mayor) y que demuestra una asombrosa facilidad para entender a los animales. A la hora de la lucha, G-4 bajo la identidad de "Tsukaburo no Jinpei" (golondrina Joe) y con la ayuda de sus boleadoras, Jinpei da pelea como cualquiera del grupo. Jinpei es el "niño" del grupo, que juega el factor chistoso y de mascota. Finalmente tenemos a Ryu Nakanishi de 17 años, 1.70 cm., trigueño y de ojos verdes (otro japonés...). Ryu es el chico granjero del equipo y el único en tener a sus padres vivos (aunque estos no saben de su peligroso trabajo), pero pasa de ser perezoso y simpaticón a un aguerrido G-5 (aunque igual un poco tonto). Mimizuku no Ryu (búho Ryu) está encargado de la gran nave GodPhoenix que nuestros héroes pilotean, pero si entra en combate su gran maza (que no es gordura sino músculo) y sus técnicas de sumo son una gran dificultad para el enemigo. Ryu es el Fortachón (o gordinflón, depende) de toda serie de Anime y constantemente bromea con Jinpei (si se dan cuenta es el típico grupo de anime, pero en 1972 era una idea totalmente nueva, sólo vean a Hiaku Jiuho Golion o Combattler V que siguen este mismo patrón, por ejemplo). Además el equipo ninja cuenta con los típicos aditamentos de los grupos especiales como bombas, ganchos y una mención aparte para la pistola de Joe, onda Batman (mención especial para la heróica presentación del








La espectacular nave "God Phoenix".

grupo). Y la técnica especial "Tatsumaki Fighter", donde nuestros héroes forman una pirámide humana y giran a gran velocidad, además de otras técnicas.También cuentan con vehículos de combate disfrazados de comunes máquinas en el caso de los "G" del 1 al 4; Ken el Jet Fighter, Joe el Racecar, Jun una aerodinámica motocicleta y Jinpei una especie de tanque "todo terreno" (que incluso flota mediante propulsores)), mientras que la principal y poderosa máquina con que nuestros héroes cuentan llamada GodPhoenix corre en gran parte a cargo de Ryu. Esta tiene una velocidad de mach 5 y cuenta con los poderosos misiles y rayos "ave", además posee un poderoso modo de protección-ataque llamado "Kagaku Nimpo Hinotori" (más conocido como "ave de fuego)", donde la nave se transforma en un gran y letal pájaro de fuego. Incluso más aún, las máquinas pueden potenciar al GodPhoenix en varios aspectos pero el más efectivo es el "Kagaku Nimpo Hinotori Kage Bunshin", donde éstas también adoptan el modo de fuego. Una serie de acontecimientos comienzan a ocurrir en la historia que pronto cobrarán gran relevancia. Vemos a Joe que tras salvar a un cachorrito en una explosión termina con fragmentos de granada en su cabeza para posteriormente ser curado vía fuerza centrífuga por Nambu (lo más chistoso es que el pedazo se le sale en una maniobra del Godphoenix, y era como de 12 cm.). Mientras, en las fuerzas Galactor comienza a verse una extraña mujer relacionada de alguna manera a Berg-Katze, además un extraño nombre, Sosai-X, comienza a salir a la luz. También conoceremos a Red Impulse y sus 2 colaboradores, una especie de comandos especiales que entablan amistad con Gatchaman y su equipo llegando a trabajar juntos en algunas misiones, sin embargo algo ve Ken en Red Impulse que le recuerda a su padre, y así es. Red Impulse resulta ser el desaparecido padre de Ken, pero éste se entera sólo para verlo partir una vez más ya que Kentaro se sacrifica para sabotear una poderosa bomba diseñada por los Galactor durante 14 años. Este acontecimiento trae furia y deseos de venganza a G-1, pero es Joe el que oportunamente tranquiliza al entristecido muchacho,(aún así, el golpe ha sido tan fuerte que éste cambia desde allí su acertada manera de actuar por una más violenta). A estas alturas nuestro equipo sólo se plantea una duda, ¿quién es el maníaco Berg-Katze?. Los continuos acorralamientos a este personaje terminan por dejarle desenmascarado y a merced del grupo, pero justo en el momento que estos ven su rostro una desconocida entidad hace su aparición. No es otro que Sosai-X (Mandatario-X), proveniente del planeta Selector de la nebulosa de Andrómeda, y principal mente tras la organización Galactor. Éste pone a salvo a Berg-Katze y revela al grupo las malvadas intenciones del grupo terrorista.



Tras estos hechos los ninjas científicos seguirán tratando de dilucidar el enigma de Berg-katze. Mientras, éste tiene la suerte de encontrar uno de los zapatos de Jun en uno de sus mechas gigantes y al tratar de destruirlo éste cambia a Bird-Style. Con el zapato en su poder Katze organiza un concurso de belleza donde Jun es raptada y posteriormente rescatada por el equipo G. Sin embargo con aquel descubrimiento, Katze elabora una máquina que elabora un rayo de 3600 MHZ capaz de revertir el modo Bird Stryle de los ninjas. Ken es el primero en probarlo pero cae tras unos peñascos que protegen su identidad, y es ayudado por los 2 miembros restantes del escuadrón rojo. La máquina de Katze será destruida mediante una sobrecarga, escapando con la intención de crear una nueva. En



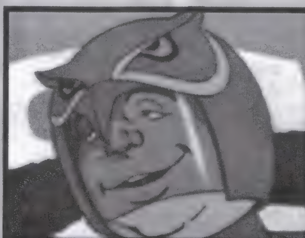
tanto que los miembros rojos se presentan al fin ante el grupo, llamándose Masake y Onishi, el segundo mudo debido a que cuando pequeño los Galactor cortaron su lengua. Las batallas seguirán sucediéndose y pronto Joe se verá atacado por alucinaciones, problemas de visión y misteriosas pesadillas que envuelven su oscuro pasado, pero es Ken el que lo ayuda a enfrentar este problema pudiendo así recuperar la memoria y saber la verdadera razón por la que sus padres murieron. Estos eran Galactors; el padre de Joe,



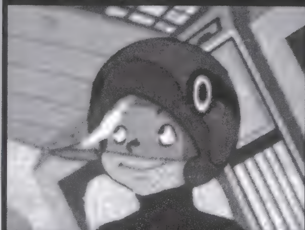


Giuseppe Asakura era un alto mando de la organización junto a su esposa Caterina en las islas de BC ubicadas en Sicilia, los cuales traicionaron a los Galactor y por ello fueron muertos por una misteriosa mujer que casi toma la vida de su pequeño hijo Geoge de 8 años. Fue entonces cuando el Dr. Nambu encontró al moribundo chico y cambió su nombre por el de Joe para así resguardar su identidad. Esta historia llega en mal momento a Joe que ve incrementada su extraña enfermedad, pero no para Katze que encuentra la base general de los "G", Crescent Coral, y la destruye causando por poco la muerte de Nambu, Ken y Jun. Mientras las investigaciones y documentos sobre Berg- Katze continúan arrojando la posible respuesta de que éste podría ser la misteriosa mujer que se veía desde un tiempo en el comando Galactor. Por ello Ken y Jun inician una exhaustiva investigación sobre la vida pasada del sujeto, enterándose que es tremendamente inteligente, con un coeficiente intelectual de 280. El problema radicaba en que en algunas universidades aparecía como una brillante chica, mientras que en otros centros de estudio era un aproblemado chico. Todas las dudas terminan cuando el equipo ninja y el Dr. Nambu desenmascaran a Katze que resulta ser una bella mujer, y éste a su vez utiliza un nuevo convertidor "ave-civil" contra Joe, enterándose así de su identidad. Katze se pone salvo pero el Dr. Kozaburo Nambu ya sabe la verdad. Berg Katze es en realidad un hermafrodita creado por Sosai-X a su llegada al planeta, mediante la unión de 2 bebes gemelos de distinto sexo y posible inteligencia extrema. Pero el problema de Katze era que no podía controlar los constantes cambios de su cuerpo, y debido a esto no podía utilizar su inteligencia a tope y por ende debía cambiar constantemente de sitio de estudio. Ahora que Katze conoce la identidad de Joe (y además por su enfermedad), el equipo le aconseja salir de la acción por un tiempo, pero como Joe es tan machito decide partir sin autorización a ver un doctor de dudosa reputación, el cual resulta ser un Galactor encubierto, que lleva al enfermo G-2 a una nave ante su superior Katze. En medio de la tortura Joe clama por su inocencia, pero Katze insiste en que le revele la identidad de sus camaradas burlándose de él. Pero todos sabe-mos que Joe no entiende razones y menos que se burlen de él, y tras golpear a Katze se arroja del aparato flotante a más de 400 mts de altura para activar su Bird Style lo que le garantiza una caída si cabe más "segura". G-2 cae en una solitaria carretera con bastantes fracturas (ni el Bird S. resiste 400 mts.) con la suerte de ser encontrado por un verdadero médico, el cual cura sus heridas y le entrega un fatal ultimátum: debido a las partículas que Joe tuvo en su cabeza, posee un tumor cerebral que paulatinamente ha estado afectándolo de varias maneras (la vista, debilidad, las caídas del Tatsumaki Fighter, etc.), por lo tanto su tiempo de vida alcanzaría con éxito 7 días más. Joe no revela esto ante sus compañeros, y dándoselas de bacán con una faceta mucho más agresiva que antes, parte hacia el cuartel general de los Galactor, Cross Kara-koram, ubicado en los Himalayas y cuya localización le fue revelada por Katze en los dimes y diretes que tuvieron en su riña anterior. Al llegar allí Joe entra en lucha con los soldados Galactor, pero son muchos para él y pronto es vencido y llevado ante Katze y Sosai-X. Mientras, Masake y Onishi llegan al lugar y encuentran el transmisor de Joe con el que contactan a Gatchaman y su equipo, para luego ser muertos por las numerosas tropas Galactor. Ya en la sala principal, comienza la tortura para Joe que ve su vida marcharse sin poder hacer algo para evitarlo (incluso Katze tiene la idea de suministrarle drogas para que dure más tiempo vivo y así entretenerse con su sufrimiento). Es en medio de esta situación cuando Katze revela a Joe el plan maestro en la conquista mundial de la organización Galactor, el proyecto Black-Hole. Este consiste en una máquina situada en el centro de la Tierra que paulatinamente ha estado lanzando bombas en el núcleo del planeta lo cual teóricamente causaría

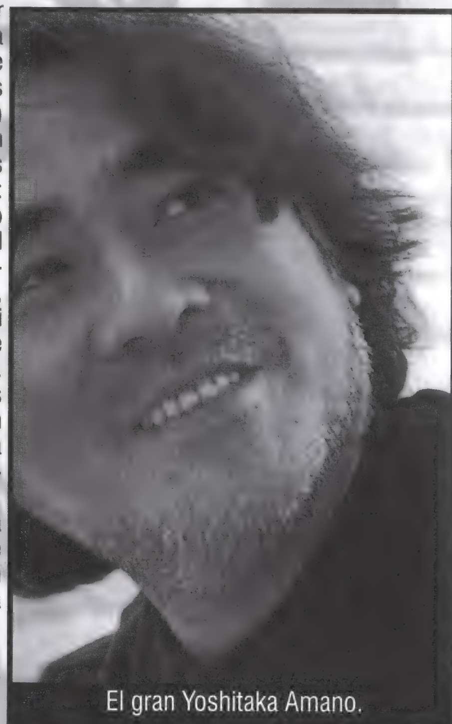




El simpático "Ryu".



"JimPei" el niño genio.



El gran Yoshitaka Amano.

una reacción de neutrones en cadena que crearía un Hoyo Negro, acabando así con toda la existencia. Naturalmente la única chance de salvación para el mundo sería rendirse ante las ambiciones de Katze y X. Joe no puede permitir que aquello ocurra y usando sus últimas fuerzas (y rodeado por un montón de soldados), le lanza un Shuriken a Katze, el cual éste esquiva (imagínense, Joe falló!) yendo directo a la maquinaria tras él. Debido a su insurrección Joe es baleado por los Galactor múltiples veces (incluso en la cabeza con unos 7 tiros más o menos), y es lanzado fuera de la vista como un vil cadáver, pero la muerte nunca ha vencido a Joe (sigue vivo!) quien comienza a salir del recinto a duras penas. Mientras afuera ya se ha iniciado la batalla entre los recién llegados restantes Ninjas y las fuerzas Galactor. De pronto Jun se ve amenazada de

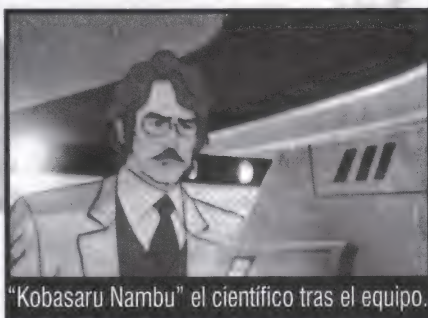


Diseño original de Yoshitaka Amano de 1972.



muerte por unos soldados, pero es salvada en último momento por un moribundo Joe y sus legendarios "Feather Shuriken". Con sus últimas energías les avisa del mentado plan BlackHole que se lleva cabo dentro del recinto enemigo, además de decirles unas bonitas palabras de despedida (incluído el que Ken y Jun renuncien al equipo y comiencen una vida juntos). Ken decide dejar allí a Joe y tras colocar con respeto su Birdrun en las manos de su difunto querido compañero se apresura al cuarto principal donde Katze se prepara a dar un discurso mundial. El enfurecido Ken comienza a golpear a Katze diciéndole que detenga el plan, pero Katze no puede hacerlo, solo Sosai-X puede, y éste ha decidido destruir a la Tierra debido a que su planeta ha desaparecido misterio-samente. Berg-Katze clama por piedad ante Sosai-X preguntándose por qué no pudo tener una vida normal como simples gemelos, si es que iba a terminar así. Sosai-X aparece entonces como un gran pilar dorado y tras pedirle disculpas a Katze por no haberle entregado el mundo se marcha de la Tierra. Katze confundido y enfurecido se lanza al pozo de lava dejado por X mientras insulta a los G (idiota y triste final para el egocentrista hermafrodita). Ken y los suyos rápidamente comienzan a destruir la maquinaria, pero esta se auto-reconstruye, por lo tanto G-1 toma la decisión de entrar en la maquinaria y detener el proceso desde adentro, pero es Jun la que le ruega no hacerlo pues solo moriría aplastado por los engranajes. Si habrían de morir morirían todos juntos, como una familia. De pronto el contador de la maquinaria se detiene en 00002, el número de Joe, ya que aquel shuriken lanzado por él hacia la maquinaria, ha detenido el proceso y salvado a la Tierra. Entonces Ken y el resto dejan Cross Karakoram pero no encuentran el cuerpo de Joe (¿?). Pronto el profesor Kozaburo Nambu informa del fin de la amenaza Galactor a los países del mundo en una conferencia de prensa, pero advierte que con la tecnología de Galactor suelta y el mal en el corazón del hombre, siempre habría una posible amenaza. La gente se pregunta entonces quién protegería la paz, entonces moviendo una de las cortinas de la sala, Nambu muestra a los restantes mienbros del equipo que seguirán volando para resguardar la paz y el orden de la humanidad. Y este es el fin para la exitosa serie de la Tatsunoko que llegó a la suma de 105 capítulos dejándose de emitir el 29 de septiembre del 74 (con la gente de luto por la muerte de Joe...el fanatismo.) y que por supuesto dejó una gran cantidad de Gatcha-adeptos hasta nuestros días. Más tarde, el 9 de abril de 1978 comenzarían los radiodramas de tardes de domingo basados en la 1ª serie hasta el 3 de septiembre del mismo año, todo ello para enganchar con la película de Gatchaman estrenada el 15 de julio de 1978 la cual es un resumen de la serie con escenas nuevas y retocadas. Además de contar con un nuevo Soundtrack. Esta película encajaría directamente con la continuación de la saga Gatchaman II, donde nuestros héroes harán frente una vez más al malvado Sosai-X y su asistente Gel Sadra y aún más, la tercera saga Gatchaman F donde enfrentarán al conde Egobossler. Pero de estas secuelas e incluso los Ovas me encargaré en el próximo número de Kyodai. Recuerden que estamos esperando sus cartas y comentarios.

Nos vemos Gatchamaniacos!



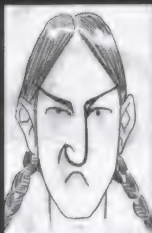
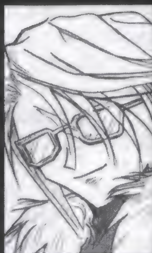
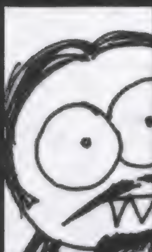
"Kobasaru Nambu" el científico tras el equipo.



CORTE MARCIAL





	TENCHI MUYO IN LOVE	GOKU MIDNIGHT EYE
 FARFROMNORMAL	Qué porquería más fome, malditamente aburrida. Solamente el sueño inunda tu cuerpo al estar frente a la pantalla. Unos personajes que dan ganas de patearles sus afeminadas y frentonas caras. La patética película "De vuelta al futuro" de Michael J. Fox se reencarnó en estos también patéticos personajes. Aletargante y somnífero Animé perfecto para las noches de insomnio.	Kawajiri me defraudó. Esperaba violencia a raudales, sexo extremado y a un protagonista abacanado. Pero recibo en parte de pago a un detective de la comuna de la Legua, que no puede verse más cuma, sin camisa y con corbata, que más que detective parece guardia de topless de luca. Como si eso fuera poco, tiene un Atari 800 XL sin casettera en su ojo. ¡¡Por Favor!!. Para qué hablar de sus escenas eróticas, a nadie. La violencia llega al mismo nivel de Area 12 y la Isla de la Fantasía. Si no fuera Kawajiri mi comentario sería 100 % distinto, pero sabemos de mejores obras de este pervertido. Estos 2 OVAS son entretenidos pero hubiera preferido que no trabajara en ellos. Si hasta Canal 13 la podría transmitir. Solamente recomendable para las tardes de domingo.
 SQUALL	Aaah... Tenchi Muyo, veamos, nunca me han gustado los diseños de esta serie y la encuentro bien intrascendente, pero aquí se critica la película, que aviso, comencé viendo con el pie izquierdo. Vamos por parte. La historia es bastante copiada de "Back to The Future" y como esta es una de mis películas favoritas, me la tragué. Sigamos; dije que no me gustaban los diseños y encuentro bastante impresentable ese Tenchi onda Marty Mcfly con ese sable de luz marca Lucasfilms. La única que me agrada es Kyone. Eso sí, la animación es bastante buena. Ahora la música, que parecía buena es olvidable (por qué no aprenden las maravillas de la orquesta de Polonia Makaitensho). Y el final... sí, tenía suficiente acción como para no aburrir. ¿qué nos queda si juntamos todo? Una película normal y corriente en la cual gastar una fracción de nuestro tiempo en la que podríamos ir al baño o a pasear al nuevo mall, o sea podría entretenerte o aburrirte, depende como la veas, al menos a mí me "llenó" (pero hasta por ahí no más). Nota aparte el asqueroso doblaje en inglés, que a lo largo de la cinta se hace bastante pedante (bueno los personajes no aportan mucho tampoco, jajaja).	La trama de Buichi Terazawa (responsable de Cobra y Takeru entre otros) se hace presente esta vez con las aventuras de un detective privado onda City Hunter (y con una pinta de cafiche extrema) llamado Goku que recibe un Ojo cibernético ultra barza capaz de intervenir todo aparato tecnológico, y la vara del rey mono, en esta oportunidad con unas proporciones realmente barzas. La historia corre en un ambiente Cyber-Punk con desnudos y escenas subidas de tono, donde Goku hará frente a corruptos y bizarros tipos. La dirección de Yoshiaki Kawajiri le da un toque bastante Dark al ambiente, mientras que la animación es harto respetable junto a una acertada música. Si gustas de las tramas policiales y bastante acción tecnológica este Ova te hará pasar un muy buen rato, y en lo que respecta a mí, me entretuvo bastante (eso sí, al pobre protagonista cafichón se le pasan muriendo las minas).
 ROCKMAN	En lo personal nunca me han agradado los diseños de Tenchi Muyo, esto de partida fue un factor en contra al ver este pedazo de ... anime. La trama en sí, con todo ese atado temporal de intervenir el pasado para salvar el futuro, a mí en lo particular no me provocó hacer ni el menor gesto en mi rostro. Lo que pasa es que si llegaste a ver GARGOYLES (Sí, es misma serie gringa) y crees remotamente que pudiste entender a cabalidad ese brutal enredo espacio-temporal, este Anime no te dejará nada como para quitarte el sueño. Por el lado de la animación, se explica fluida por lo sencillo de los dibujos. No esperen ver rostros extremadamente detallados ni armaduras con miles de incrustaciones. Ahh ...y cuento aparte es el super doblaje yankee. Si ya la versión normal en japon1 en emoción. Tenchi Muyo in Love, a mi parecer, es sólo una parte más de la saga más intrascendente que he tenido la desgracia de ver. Preferiría ser torturado con ver repeticiones de "Venga Conmigo".	Cuando empecé a ver esta joyita no pude dejar de recordar esos momentos cuando Taki de Wicked City pateaba traseros demoníacos como malo de la cabeza. Esta maravilla que ha pasado inadvertida por muchos es algo digno de verse tanto por la acción sanguinaria como por la trama intrigante, sin dejar de lado el ambiente sombrío y Goku, ese maldito nombre que se repite una vez más, pero ahora acompañando a un personaje que sí vale la pena. Un ex-oficial de la ley con un bastón que se alarga (era de suponer) y un ojo tan asquerosamente poderoso que llega a dar nauseas. Goku Midnight Eye, a mi parecer, es altamente recomendable para cualquiera que difícilmente pueda olvidarse de Wicked City, y en general para quienes se aburren de tener que tragarse los kilos y kilos de pétalos de rosas de más de alguna serie de por ahí, no quiero decir nombres pero parte con "U" ... y termina con "tena"(Guaj).
 WARLORD	Cuando en una reunión de pauta se eligió este ova para ser criticado me preparé mentalmente para verlo. El día señalado llegó y debo decirlo... es un ova francamente insoportable. Quizás mi odio visceral se deba a que no me gustan sus personajes, o a lo poco ágil de su trama (ojo, poco ágil... en ningún caso buscaba ultraviolencia) pero la razón más poderosa de mi rechazo se debe exclusivamente al horrendo doblaje realizado en los "estados gringolándicos". Qué voces tan malas, sin carisma ni sentimiento, sin la más mínima intención... jellou, jau ar yiu... fain ai jeit yu lalala, yo creo que hasta Willy Sabor o René de la Vega podrían realizar un doblaje de mejor calidad. Considerando ésto la trama me resulta especialmente pedante y poco amena... de hecho fue un real martirio verla. Sobre los protagonistas... uff, serios aspirantes a mi lista de personajes feos y anti-carismáticos. Igual insto al público a que la vean y que se armen su propia opinión, pero si de algo les sirve mi consejo... vean Mundoofertas.(Ah!... ¡¡Viva Escaflowne!!)	No creí que me podría entretener tanto con un Anime del ya lejano año '89. Los méritos se los llevan los maestros Buichi Terasawa (Cobra) y Yoshiaki Kawajiri (Wicked City y Ninja Scroll). Ingredientes: Tokio futurista, el protagonista un detective cafichón y rudo dotado con un ojo cibernético conectado a una especie de Internet y con la vara mágica del mito chino del rey mono (tal cual como Son Goku) y con un look entre Bruce Lee, Cobra y Taki de Wicked City. Bellas y motivantes señoritas, malos perversamente "evilísimos", mucha tecnología, acción brutal. Muy recomendable para los admiradores del Anime de acción y de géneros como el espaguetti western (género del que me considero un viejo admirador, y que por esas extrañas circunstancias este año 2000 ha generado miles de seguidores nuevos... ¿raro no?), de rudos como Charles Bronson, James Coburn, Franco Nero, Terence Hill, Lee van Cliff, Clint Eastwood, Che Copete. Todo un festín de acción. (quien no la aprecie está mal de la cabeza, como el caballero del primer casillero).

ANIME



3 X 3 EYES 96

Viva la sangre espumosa y excitante a borbotones, con su baile de glóbulos, plaquetas y plasma que forman un maravilloso arcoiris de tonos magenta!. Yakumo Fuji, más que ser un inmortal parece prieta no coagulada, ya que al menor contacto con algo explota en trillones de pedazos. La pendeja (Pai) ya no puede ser más desesperante, aún sigue sin salvar a nadie. La animación mejoró, pues está mucho más fluida, además el diseño está bueno para estos tiempos. El guión es entretenido pero "julero". Rescato bastante al peluchín maléfico. Es muy cómico como es decapitado. Quizás nada nuevo pero es un festín para quienes nos gusta ver que las personas sufran.(dale po `sufferboy .Ed.)

Debo decir que esta saga de Yuzo Takada me agrada bastante y esta continuación de los antiguos Ovas y por supuesto del comic me gustó harto. La animación es de primer nivel con una música misteriosa e impactante en las escenas de acción, aunque si es por el diseño, me gusta mucho más el del manga de Takada. La trama bastante interesante: continúa la búsqueda de la humanidad para Pai y la cura para el mal Wu de Yakumo, pero esta vez es él quien persigue a una amnésica Pai, que vive una apasible vida, aunque por supuesto los demonios no tardarán en llegar. Nota aparte ese Yakumo con sus técnicas de lucha bacanes y el hecho de andar llevando fotos de Pai (muy cándida y virginal con sus abuelitos la niña, posando, aunque sea vestida, en revistas de dudosa reputación jajaja). Como punto final las escenas de violencia extrema, con bastante gore y los diseños freak de los muñecos malignos. En suma un muy buen OVA.

Yakumo is back! ¡El único que le puede hacer la pelea en litros de sangre vertida a cualquier personaje de Saint Seiya ha regresado en gloria y majestad! Para quienes no hubieran vivido esos días en que cualquier anime servía sin importar que estuviera en inglés, sánscrito, alemán, hebreo antiguo, latín o alguna variante de melmaciano, 3x3 eyes era una de esas joyitas que andaban en circulación por esa época. Recuerdo al viejo Yakumo trasvesti protegiendo a Pai la niñita de 3 ojos..., y al ver ahora estos Ovas no puedo dejar de demostrar mi felicidad. La animación sumamente fluida, los dibujos notoriamente mejorados y una trama que es lenta en un comienzo, pero entendible, son requisitos suficientes para recomendarla a quien no tenga problemas con ver mucho rojo vertido en la pantalla. Sumamente recomendable.

Con esta serie tengo sentimientos encontrados. Su trama es sólida y convincente, sus personajes son simpáticos, además el Anime y el Manga vienen avalados por un éxito bastante grande. Pese a todo esto debo decir que comencé a ver estos ovas y el aburrimiento se apoderó de mí de manera desmedida. Un comienzo trepidante pero siento que le falta un carácter fuerte que le brinde agilidad y dinamismo. Ya!, está bien, la trama para ser sólida debe contener diálogos pero creo que tanto dialogo diluye la atención del público. Buenas secuencias de luchas, muñecos diabólicos, osos peluchines maléficos, una manequin de diseño bastante revelador (y para algunos de mis compañeros... provocador) y como siempre el "masoca" del protagonista que bota, vomita, escupe litros y litros de sangre como condenado (goreboy). De más está destacar la impecable subtitulación y la increíble calidad de imágen y sonido brindadas por el Fan-Sub Neojapan de Viña del Mar quienes gentilmente nos la facilitaron para la realización de esta crítica.



ADVENTURE KID

Hoy más que nunca agradezco este espacio, para alzar mi voz en protesta contra uno de los cabecillas de los Animes más aborrecibles, y poco trabajados que atenta contra la industria más aclamada y vitoreada, como es la pornografía y con el morbo del otaku promedio. La animación cambia del proletariado animado a lo insalubre y cuma. El protagonista (Norikasu) sólo es una especie de Fenomenoide eroticón y su compañera (Midori) no calienta a nadie, ni un pequeñajo de 12 años en plena edad del descubrimiento de la funcionalidad y versatilidad de sus partes privadas se entusiasmaría. Si te va el masoquismo para tener algún contacto con esta porquería y alardear de eso, es que eres un maldito ¡¡COPROFAGO MENTAL!!.

He aquí un intento vil de anime caliente con una asquerosa y ridícula trama de terror pseudo-ocultista clase "B". No, mejor aún, clase "C". La animación es penosa y repetitiva, los diseños horribles (además cambian de un OVA a otro con mención honorífica para las yankees, jaja) y los Seiyus últimos de rotos (ah Midori-chan, Midori-chan... idiotas). ¿A quién se le ocurre mezclar ejércitos, zombies sedientos de sexo con propiedades ultra fálicas, y unos "gringows" más mulas que buzón de voz?. Y todo ello para presentarnos la infame trama del diskette y aquel pusilánime viejo mediocre que termina destruyendo realidades sólo porque sí (si fuera por eso, con los abusos de hoy en día y gente vengandose así, ya no existiría esta realidad y nos habríamos perdido el "Festival de la Una"), además de un sistema de llave infernal bastante indecente y hasta donde está metido Hiroshima... por favor!!. No, si Toshio Maeda (a quien debería cortar la cabeza con mi Gunblade) tiene clara la película con su serie de éxitos como Urotsukidoji y la espectacular LaBlue Girl (gran valor), y ahora nos sorprende con esta basura. Si la ven por allí destrúyanla.

Nuevamente es nuestro deber hacer pedazos lo que merece ser destruido. Adventure Kid es una pieza digna del peor vertedero de desechos radioactivos. Sus dibujos intrascendentes, la animación más mediocre y reiterativa, y esa super trama que en profundidad le puede hacer la pelea a la de un capítulo de Baywatch y una película porno juntas (eso es bastante decir). No son más que motivos para tapar el inodoro con este excremento sólido de quizás cuántos minutos. Está bien que la producción sea vieja y todo eso, pero aún así no se puede ofender el intelecto de un otaku de esta manera. Deben existir vías más inteligentes de calentar al espectador. Resumiendo un poco, si están muy desesperados para llegar a ver este soberano pedazo de basura, allá ustedes. Por otro lado si representan ese porcentaje pensante de la población, les recomiendo que inviertan su tiempo en otra cosa mejor... qué sé yo, el Playboy Channel (Ahora que está de moda) por ejemplo, lo más probable es que encuentren más y mejor.

Hay ovas malos y ésto. ¿Cuál podría ser la diferencia entre una película XXX y este objeto de plástico negro con 5 Km. de cinta magnética?... Ninguna... Esta mugre es un vulgar pretexto para mostrar sexo barato. Malísimos caracteres, que además mutan de manera grotesca (a lo "niño problema") entre el ova uno y el dos, una trama inexistente, barata hasta decir basta. Secuencias eróticas dilatadas hasta la saciedad por sus morbosos y degenerados creadores. Esta basura pestilente hubiera pasado más piola si en ella hubiesen participado legendarios iconos del X como el "guatonmaster" Ron Jeremy, Peter North, Randy West, Tom Byron , Raquel Darrian o Ginger Lynn Allen, pero esta basura es simplemente inaguantable. De más está mencionar la "intrincada" razón por la cual el malvado científico quería destruir el mundo. El personaje central, un gigoló galáctico seductor por excelencia ..jaja (bueno así son los "gigolos galácticos"), y su novia una adolescente con serios transtornos de índole ninfomaníacos, una maravilla. De todos los hentais animados que he tenido la desdicha de ver este es sin duda el peor.

¡¡Por Favor Leer Acá!!

ADVERTENCIA:

Las secciones de Corte Marcial Anime y Series son un espacio autónomo e independiente en donde los panelistas expresan su OPINIÓN PERSONAL en torno a la pelicula, Ova o serie puesta en el banquillo de acusados, basándose en su experiencia y criterio. No es la intención agredir los gustos personales de los lectores con los comentarios aquí aparecidos, ni de inducir opiniones ni tampoco imponer una verdad absoluta. Solamente son CRÍTICAS. Cada uno de ustedes son libres de concordar con lo aquí expuesto, hacer caso omiso o simplemente dar vuelta la página. Con esta aclaración esperamos facilitar la comprensión de la sección. GRACIAS.

(Ah!... las tallas internas son sólo eso, tallas internas).

Satoshi Shiki

KAMIKAZE

ROCKMAN

De Satoshi Shiki con brutalidad.

La editorial Norma nos deja al alcance de nuestras manos ansiosas un nuevo material para leer. Kamikaze, obra original de Satoshi Shiki (el creador de Riot) publicada por Kodansha en 1998, es un Manga lleno de acción, sangre, espadas y poderes, envuelto en una trama que se desenvuelve lenta pero consistentemente llenando la escena de explosiones y combates difícilmente omitibles.

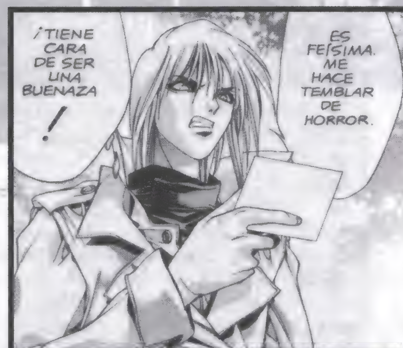
La historia se desarrolla en un tiempo presente con elementos fantásticos y algunos salpicones de cyberpunk. Es en esta escenario en donde aparece Kamuro Ishigami, un espadachín con la legendaria chaquetita gay de Squall y con una espada con la que fácilmente podría empalar al reparto completo de Rurouni Kenshin (a excepción del gran Shishio Makoto claro está, jeje). La gracia de este personaje radica en que es el heredero del clan de la Tierra, uno de los 5 clanes en el mundo de arcilla, es decir, el mundo donde viven los seres humanos.

Existen 5 de estos herederos en el mundo de arcilla (o habitantes del Kegai), de aquí aparece Misao Mikogami, la heredera del clan del agua que vive como una estudiante normal desconociendo sus poderes para manipular el líquido elemento. Por otro lado se encuentra el señor Higa que lidera un grupo de guerreros o habitantes insurrectos del Kegai, en el que podemos encontrar a Kaenguma, un sujeto canoso que tira poderes hasta de su trasero (no literalmente); Aiguma, una luchadora cuerpo a cuerpo (jeje), Rihei, un freak con el cuerpo lleno de implantes cibernéticos, Rikimaru, un gigante con los brazos más enormemente desproporcionados y Kikunosuke, una fémina con un brazo en forma de sable, por nombrar a los más importantes. Lo que el sujeto Higa se tiene en manos es resucitar a las 8084 bestias, por lo que necesitan a Misao para dicho propósito y es por eso que llega Kamuro a Tokio (epicentro mundial de todas la batallas), para proteger con espada, dientes y uñas a Misao de este grupito tan particular. Esto es en sí la trama básica. Ahora pasando a lo que es el arte mismo, se nota una mejora consistente de Satoshi Shiki desde Riot hasta ahora. El trabajo de tramas es impecable de comienzo a fin, además que los diseños de personajes son diversos y el estilo mismo de Shiki en lo personal me agrada, ya sean ojos grandes y detallados o "".



"Misao" la chica del agua.

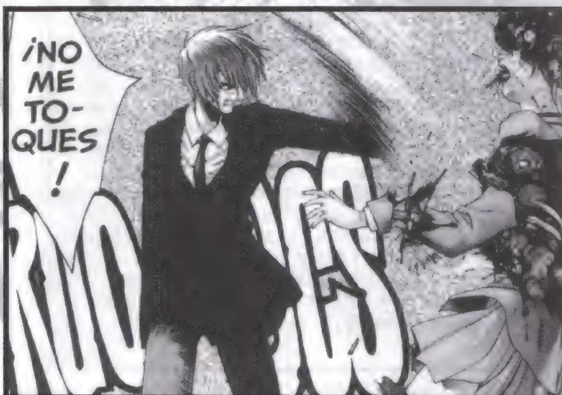
"Kamuro" vistiendo la línea "Squall Clothes" de Verano.



"Kaenguma" interpretado por G. Vecchiola.

Lo único que empaña este Manga es el hecho que ahora sólo se han publicado 3 números en español por parte de Norma, y el final del tomo nº3 no deja en nada, es como cuando se le acaban los capítulos de una serie a tu canal favorito en la mitad, ya todos conocemos ese sentir (por la ch... hasta cuando cre...!!). Exceptuando este molesto factor y esperando que se publiquen los siguientes capítulos, el resultado a nivel total es bueno, eso sí, si te molesta el hecho de comprar un Manga incompleto esperando que se publique lo que falta, bueno ... evita mirar directamente la portada de Kamikaze porque te puede cegar temporalmente y provocar gases. Por otro lado si quieres tener un buen Manga con excelentes dibujos, trama decente y una considerable cantidad de sangre y acción, ... bueno a comprar se ha dicho!

Bien eso es todo lo que puedo informar sobre Kamikaze, si les tincó los invito a que sean jueces de este Manga y tengan su opinión propia a la hora de tirarle rosas o excremento. Chao.



"Kikunosuke" y el paraíso de la carne molida.

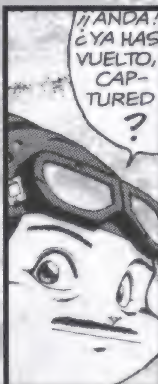
Ryosuke Mita

Dark Hair Captured

WARLORD

Las delirantes aventuras de unos particulares vendedores galácticos.

Hola amigos, estamos de vuelta en este mítico año 2000 donde los autos vuelan por los cielos, los androides y entes cibernéticos caminan entre nosotros, y los modelos de robots ED 209 patrullan las calles manteniendo la seguridad. Bueno, después de estos desvaríos típicos de mi personalidad paso a criticar un buenísimo Manga de Ryosuke Mita (el autor de Dragon Half- ver Kyodai 2). Editado originalmente en Japón en 1994 por la editorial Kadokawa Shoten. En España fue recién publicado a partir de julio del año pasado por editorial Norma, en una colección limitada de 4 números (manías de los españoles). En tomos tamaño video girl y con empaste de cartón, de ese que amo con todo mi corazón por lo difícil que resulta leerlo.



"Manji"

En relación con la historia nos encontramos con una mezcla entre la fantasía semi épica y el humor delirante ya característico en este autor. En ella podemos ver las aventuras de Captured, un pendejin que viaja por el Universo junto a su padre Manji, un viejo chico, guatón, pelado, bigotón y cafichón que tiene una nave espacial de última generación (el "Rairaiken" o "pez luna", un zepelin más picante que el Hindemburg ya quemado). Junto a ellos viaja Camel, la bella y sensual asistente que está perdidamente enamorada de Captured, pero como Captured es bien "pastel" para sus cosas, no la pesca ni por broma. Este particular trío viaja por el Universo vendiendo fideos en vasitos a los millones de clientes que piden su producto. Pero bueno... ¿qué gracia tiene un Manga que cuenta las aventuras de unos vendedores de fideos?. Lo bonito de este cuento radica en que la venta de fideos es sólo una fachada, ya que este trío se dedica realmente a recolectar tesoros perdidos por el Universo. Con las recaudaciones de dichos tesoros Manji pretende volver a la Tierra que es de donde proviene junto a Captured. Ellos son los únicos humanos que existen en el Universo Azul y su característica especial es que solamente ellos tienen el pelo negro y por eso todos los rechazan (al igual que el emblemático rechazo hacia Cirilo Ribera en Carrusel) ya que son seres provenientes de una fecundación maldita (por poseer mamá y papá). En el Universo Azul todos provienen de la fecundación de las 4 madres sagradas que controlan y cobran tributos o diezmos a todos sus hijos, y de paso odian a los humanos y desean expulsarlos de su hogar. Pero esto no es todo estimados lectores. Captured aparte de ser un humano (un delito en el Manga), posee un anillo general de nivel 7... ¿qué carajo es eso?. Bueno, gracias a esa joya él (o quien la posea) se puede transformar en un maestro de los espectros y puede invocar al dios encerrado en la joya y logra crear una poderosa espada que es la prolongación de su brazo. Existen 26 joyas con dioses encerrados, cada una de éstas con las letras del abecedario. Este tan vulgar elemento sumirá a Captured and friends en una tracalada de aventuras y desventuras ya que las madres sagradas, sus guardianes y los otros 25 maestros espectrales querrán aniquilarlos y de paso saber por qué un humano posee semejante poder.


"Captured"



Haciendo un catastro general este manga es bastante bueno y ameno. El humor de Mita baja mucho en comparación al payaseo incesante propuesto en Dragon Half pero pese a ser menor mantiene una calidad inigualable. Muchos Hyperdeformers extremadamente ridículos, como por ejemplo el sátiro de Manji. También cabe señalar que Captured es ridículamente petiso e insignificante y Camel es demasiada mujer y muy sensual para Captured, lo que produce una hilarante pareja dispareja. El dibujo de mita ha mejorado de manera extraordinaria (amazing way), logrando momentos realmente buenos durante el tomo. Diálogos muy amenos y con mucha chispa (algo bastante escaso en estos tiempos cibernéticos). Resumen, un gran Manga para los fanáticos de la aventura, el humor y la picardía. Adiós.



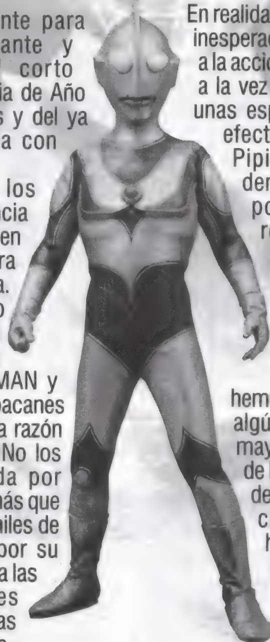
La horrible "Camel" (Arghhh!!!)

Tsurabaya Productions

ULTRAMAN

FARFROMNORMAL

Luchador sideral, ídolo de multitudes.



Aquí estoy nuevamente para adentrarlos en el exitante y maravilloso mundo del corto presupuesto, de la pirotecnia de Año Nuevo, los efectos muleros y del ya rutinario disfraz alienígena con cierre a simple vista.

Ahora conocerán a los colosos de bizarra apariencia llamados ULTRAMAN, que en realidad son una verdadera prole que la mayoría no pesca. Muchos estarán pensando ¿por qué pierdes tiempo con esos "don nadie" y mejor no comentas algo de ULTRAMAN y ULTRASEVEN que son los bacanes de la familia?. Por la sencilla razón que el 95% de los otakus ¡No los cacha! (Encuesta avalada por Adimark), además de estar más que empelotado de escuchar a miles de otakus quienes avalados por su ignorancia dan rienda suelta a las miles de expresiones humillantes y de mofa dirigidas a los héroes Ultra representados por estatuillas de PVC o por merchandising barato, además que ya es tiempo de acabar con el ambiente de hostilidad y burla hacia los héroes Kaiju, aunque debo reconocer que algunos se lo merecen por pencas.

En este número haré una visión global de los héroes en el desconcertante mundo ¡Ultramanesco! Las series se basan principalmente en un ultra-héroe quien por alguna estúpida razón llega a la Tierra dominando técnicas de artes marciales; logra alturas de más de 200 pies, se apodera de un cuerpo varonil estilo galán porno del 70' que integra alguna fuerza de defensa terrestre (que para ser defensora del planeta es muy cuma) y con un alienígena loco o un monstruo autóctono mutante que destruye exclusivamente Japón, casi por monotonía.

Este es el esqueleto básico del guión para muchas series. Con esto ustedes estarán pensando ¡Pucha la c... pa' fome!.



"Ultraman" usando sus rayos galácticos.

En realidad las series tomaban un giro inesperado del entretenimiento fácil a la acción más sobrecogedora, pero a la vez estrepitosa si le añadimos unas espectaculares peleas, unos efectos de edición dignas de Pipiripao, papel maché en demasía, actores realmente poseros y unos sonidos realmente alucinógenos; quizás sigan pensando lo mismo. Si es así los invito cortesmente a ...¡LARGARSE DE MI SECCIÓN! Es que la experiencia de quienes hemos conocido en la infancia a algún guerrero Ultra adquiere mayor peso, ya que la mayoría de los niños del mundo juraban de guata que eran ULTRAMAN cuando golpeaban a sus hermanos menores y que tiraban rayos a las madres cuando éstas trataban de detener este tipo de violencia intrafamiliar.

La primera serie original creada por Tsurubaya Producciones fue emitida por TV en 1966 bajo el nombre de ULTRAMAN. Este héroe provenía de "La Tierra de la Luz" en el planeta Nebula M-78 que albergaba a toda una raza de Ultramanes, los que eran una especie de "pacos ciderales" o fuerza de defensa galáctica. Lo que más sorprendía era ver un alienígena, que como lo mencioné anteriormente, por alguna estúpida razón dominaba las artes marciales; pero eso no era todo, además tenía una serie de rayos de poder como el Specium, que salían desde el antebrazo, y el Ultra Slash, unos anillos de energía entre otros. ULTRAMAN adoptó el cuerpo del recordado y gran HAYATA, quien parece se reencarnó en un correligionario Kaiju e integrante del Kyodai (Squall).



En la serie había algo realmente "fucker", era la fastidiosa voz en off que avisaba cada vez que ULTRAMAN se agotaba y que debía apurarse en vez de patear traseros.

En las series también aparecían otros Ultras quienes iban en ayuda o simplemente a parar el dedo. Uno de ellos es ULTRAMAN ZOFFY (2º Ultra en aparecer en pantalla), un oficial de comando que atinadamente rescataría a un abatido ULTRAMAN luego de su gloriosa batalla contra el monstruo ZETTON. ZOFFY a pesar de su nombre "Mamón" tenía bacanes poderes como el rayo de energía M-78 y el poderosísimo mega rayo M-7 y el Ultra Slash que eran como los anillos de energía de ULTRAMAN.

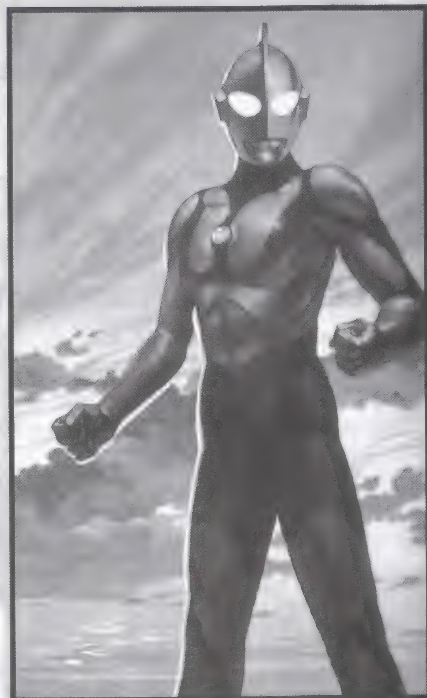


El recordado "UltraSeven".

En el año 67 aparece ULTRASEVEN, sin duda el que más dejó la tendalá'. Este Ultra era cartógrafo y llegó a la Tierra por razones de trabajo, debía hacer mapas de la Vía Láctea. (Tsurubaya Prod. al parecer no le pudo crear un trabajo más intimidante: "Hola, soy ULTRASEVEN y te venceré con mis escuadras, mis rollos de mapas y mi brújula voladora". En realidad no es así, de hecho es uno de los más poderosos).

ULTRASEVEN nunca se fusionó con un humano. Copió un (El de Siro Setsuna) cuerpo para convertirse en Dan Moroboshi, ocupaba unos lentes (Ultra eyes) muy cumas por cierto, para transformarse, aunque hubo veces que lo hizo con su cinturón o su mente (La transformación claro). ULTRASEVEN tenía variados rayos de energía como el Wide Shot, el rayo Emellium y el Eye Slugger que salía del Chubi de su frente. Pero los más cuáticos eran unos Super Deformers que salían de unas cápsulas que éste lanzaba. Estos pequeños adefesios seguían todas las ordenes del Ultra.





Luego de 3 años, aparece una intrascendente serie, ULTRAMAN JACK. Ésta fue "ahí no más" ya que los poderes del Ultra eran mediocres y poco originales; tuvo que aparecer ULTRASEVEN para darle un Ultra brazalete (que era 3 en 1: arma, lanza y escudo). Este ULTRAMAN era tan penca que tuvieron que aparecer ULTRAMAN y ULTRASEVEN para salvarlo de una humillante paliza; francamente una vergüenza. Este guión se une a la nueva producción en la saga de la batalla de los Ultramanes contra la raza Yapool y así abrió paso a ULTRAMAN ICE, el más pendejo de los Ultramanes al que se le encomienda la misión de proteger la Tierra de la amenaza Yapool. Esta vez eran 2 humanos que se convertían en Ultra: Seiji Hokuto y Yuko Minami, quienes gracias a unos anillos y al más puro estilo de los gemelos fantásticos se convertían en el coloso. Gracias a Baphomet no había ningún miserable simio acompañando a estos dos. Aquí aparece el ULTRA FATHER (El cornudo), el gobernante supremo de la tierra de la luz en nébula M-78.

En el mismo año aparece la nueva serie Ultra. Es ULTRAMAN TARO, otro miserable Ultra quien se apodera del cuerpo de Kotaro Higashi (Un precario boxeador)recibiendo un don: que luego que lo matan por penca, le permite a ULTRAMAN TARO volver con ULTRA MOTHER y los otros Ultras (quienes le sacaron la Ultra-c..... por ser una vergüenza para las tropas).

La Tierra nuevamente es flagelada y vapuleada, ¿dije Tierra? ... perdón. Japón nuevamente es ultrajado, esta vez hay un nuevo defensor... ULTRAMAN LEO quien crea su forma humana en Gen Otori. Acá también aparece ULTRASEVEN. Este guerrero no viene de nébula M-78 sino que del sistema galáctico León, de la Constelación L-77. Lo más relevante de la serie es el descubrimiento de su hermano ULTRAMAN ASTRA y el legendario ULTRAMAN KING (el Ultra más barsa, poderoso y antiestético diseñado). Él era un mito encantador, hasta que ULTRA LEO quebró la fantasía.

En el año 79' aparece ULTRAMAN JONIAS... ¡no, no es el Ultra-profeta! Esta fue una serie animada creada por Tsurubaya Prod., por ende no tenía la magia Kaiju.

En 1980 aparece la nueva serie con un original y avasallador nombre "ULTRAMAN 80". Esta vez se apodera de un cuerpo pensante, el profesor Takeshi Yamato. Pero es desesperadamente piadoso. Aquí también aparece ULTRASEVEN (¡piérdete una!!), ULTRAMAN YULLIAN, primera "Ultra-Mina" bajo el camboyano cuerpo de Kioko Hoshi. Esta Ultra es princesa del reino Ultra y Ultra Father. Tampoco fue la gran cosa.

No hablaré de ULTRAMAN CHUCK, ULTRAMAN SCOTT y ULTRAMAN BETH ya que son productos del aprovechamiento comercial (concepto que apoyo, pero no en esta materia) ya típico yankee. Además estos monigotes no son reconocidos en el original universo Ultra, así que ¡¡Pa' la casa!!

ULTRAMAN GREAT la mayoría la tuvo que ver, ¿se acuerdan? ... ¡los gudis!. Primero Chilevisión y luego la Red, a pesar de ser co-producción australiana, respetaron bastante el guión... ¡ya era hora!

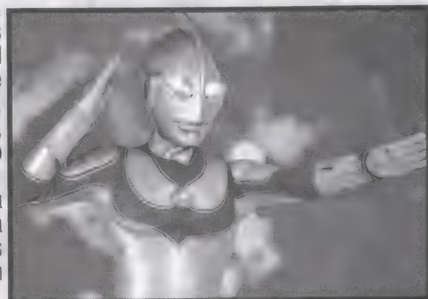
En el 93 aparece ULTRAMAN POWERED, un gran nombre, se tiene grandes expectativas pero éste no las cumplió. La misma historia básica, nada especial, poderes parecidos como el Specium Koser Beam y el Color Timer. Este intrascendente guerrero se fusiona con Kenichi Kai, pelea con la raza alienígena Beltrans, gana y se va a nébula... créanme, no hay nada más que contar.

Ahora les presento a un Ultra realmente bizarro, lean esto ¡Le tenía fobia a ensuciarse! Pero lo más absurdo era que se transformaba con un cepillo de dientes (debo reconocer que esto es realmente absurdo), su nombre ULTRAMAN ZEARTH. Él es una especie de pariente no reconocido debido a que proviene de un planeta de la galaxia Z-95 y aún se encuentra en entrenamiento Ultra. ZEARTH se une con Katsuto Asahi, que pertenece a una patrulla científica. Sus poderes se basaban en el Zearth Chop, el Zearth Kick y el Special Laser Beam.

En 1996 aparece el Ultra más interesante, ULTRAMAN TIGA. Es el único ULTRAMAN que puede transformarse en 3 formas distintas: uno color oro, otro azul y otro rojo. Él es una especie de leyenda defensora del antiguo distrito al Noreste de Japón llamado Tiga. Se fusiona con Daigo cuando este y los suyos investigaban una pirámide donde se encontraba ULTRA TIGA. Daigo se transformaba gracias a una varita, onda guaripola de Sabrina. Como dije anteriormente Kaiju es excitante, no tanto como otras producciones de bajo presupuesto y con actrices dotadas realmente deleitables, pero es bastante entretenida y emocionante. Antes de irme tengo unos saludos, en especial a mis "Calamares parranderos" que espero que su comité creativo ¡despierte! Y gracias por todo; y para mis ex-compañeros de la U ¡púdranse!, un saludo al anciano decrepito admirador de la Armada Imperial Japonesa.



Un típico "Ultrapleito" del mítico héroe.



Tenkuu No

ESCAFLOWNE

RYUTARO

La mezcla perfecta entre la fantasía y los Mechas.

Hitomi Kanzaki es una joven que tiene como pasatiempo el atletismo y ver el Tarot. Además posee un pendiente muy especial, y ultimamente ha estado teniendo extrañas visiones sobre ciudades siendo atacadas por robots. Por otra parte se encuentra enamorada de un compañero de escuela llamado Amano. Lamentablemente el joven se encuentra a punto de partir a Inglaterra para continuar con sus estudios por lo que Hitomi decide pedirle su primer beso si es que logra correr los 100 mts. en 13 seg. lo que él acepta. Hitomi comienza a correr pero en medio de la pista, y luego de un gran resplandor, se aparece un joven vestido con una extraña armadura de placas e inmediatamente después se aparece un fiero dragón quien, al ver a la joven y a Amano, decide atacarlos, pero el caballero recién llegado es valiente y ataca a la bestia pero haciéndole poco daño. Gracias a una visión de Hitomi, el joven guerrero logra esquivar un golpe del dragón para luego matarlo, y así extraerle de su cuerpo una extraña piedra. Hitomi se acerca al joven cuyo nombre es Van Fanel. En ese instante tanto el pendiente de la joven como la piedra extraída del dragón se conectan y de pronto un gran rayo de luz los envuelve y se los lleva a un lugar desconocido dejando en la Tierra a un desconcertado Amano. Al caer en el nuevo lugar, Van le explica a Hitomi que se encuentran en Gaea, un planeta ubicado entre la Tierra (que en Gaea es conocida como la Luna Mística) y la Luna. Además él es el futuro Rey del país de Fanelia y que como prueba de ese cargo debía llevar la piedra del dragón llamada Dragu-Energist que sirve como combustible de un Guymelef (un robot sin motor), construido por el misterioso pueblo de Ispano, capaz de transformarse en dragón y ese es el formidable Escaflowne. En Fanelia está todo preparado para la coronación de Van. De pronto aparece una tropa de Guymelef, llamados Dragon Slayers, ,del país conocido como Imperio Zaibach, que es un lugar con grandes adelantos tecnológicos, que cuentan con una flota de naves de piedras voladoras al mando del emperador Dorunkark y su mano derecha Folken. El combate comienza, pero las defensas de Fanelia nada pueden hacer, sólo Vargas (maestro de Van) algo hace, además le pide a éste que escape junto a Hitomi en Escaflowne pero el joven decide pelear. Para hacer andar al mecha, Van debe depositar una gota de su sangre sobre la Dragu-Energist y luego poner la roca en la especie de corazón del robot de nombre Energist. Después de esto el rey de Fanelia se encuentra con otro problema como es que los robot enemigos son capaces de volverse invisibles gracias al Stealth Manteau creado por Folken. Sin embargo Hitomi, gracias al poder de su misterioso pendiente, logra verlos y decirle a su amigo dónde están. Así el joven logra derrotarlos, pero en un instante nuevamente se ven rodeados, además han matado a Vargas por lo que la situación se ve color de hormiga. Sin embargo el Energist de Escaflowne y el pendiente de Hitomi se unen y los transportan a los bosques del país de Asturia. En ese lugar conocen al gran espadachín Allen Schezar (quien también fue entrenado por Vargas), y es el líder de un fuerte militar de esa ciudad. En ese lugar Van se reencontrará con su amiga gato Meruru de quien se separó en el ataque a Fanelia. Por su parte Hitomi se siente atraída por Allen debido a su gran parecido con Amano, y después que el rubio caballero le contase que cuando era pequeño perdió a su hermana, de nombre Serena, lo que le ocasionó una gran pena y la posterior muerte de su madre Encia. Mientras que de su padre, Leon Schezar, nunca jamás supo después de un viaje de investigación que realizó, por lo que lo odia. Luego de un rato la base Psyduck, perdón, Zaibach llega al fuerte para recargar provisiones ya que entre Asturia y Zaibach hay un acuerdo de mutua cooperación. Después, la comandante del grupo militar de Zaibach, Dirandu, ve que Escaflowne se esconde en el fuerte por lo que decide atacarlo sin piedad destruyendo todo a su paso, menos mal que Allen, sus soldados, Van y Hitomi logran escapar en una nave, el famoso Crusade, pero los Guymelef enemigos también vuelan por lo que Van decide salir con Escaflowne y volar lo más lejos

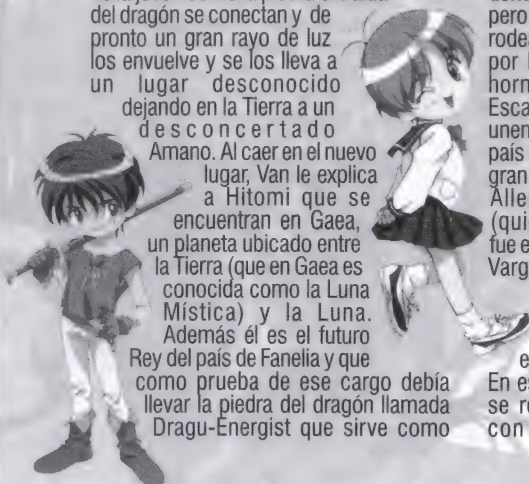


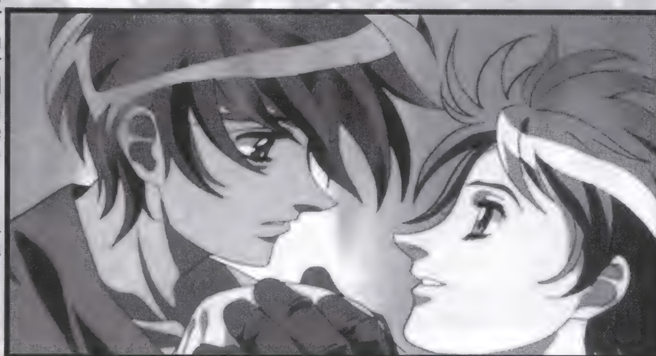
"Hitomi Kanzaki"



"Van Fanel"





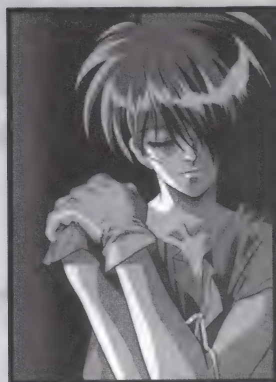


posible para ser seguido y así sus amigos puedan escapar. Rápidamente el joven es detenido y capturado por Dirandu siendo llevado a la nave voladora de Folken . En ese lugar se revela que este último es nada más y nada menos que el hermano mayor de Van, Folken Lacour de Fanel. Lo que ocurre es que él iba a ser el Rey de Fanelia por lo que también debía matar un dragón, sin embargo éste resultó ser más pillo y le arrancó un brazo, dejándolo medio muerto pero antes de morir apareció Dorunkark y lo salvó, le construyó un brazo metálico y le metió en la cabeza la idea de la famosa utopía de destruir todo para poder formar un nuevo lugar donde vivir. Sin embargo su hermano ahora lo ve como un traidor. Por otra parte Allen y sus hombres se dirigen a salvar a Van gracias a Hitomi que descubre donde se encuentra su amigo. En la nave Van ya ha sido rescatado pero por la espalda se acerca Dirandu y gracias a la oportuna advertencia de Hitomi logra herir a su enemiga para después escapar con sus amigos a la capital de Asturia, Palas, donde pretenden contarle al Rey Aston sobre las acciones de Zaibach. Al llegar a la ciudad son recibidos por la tercera hija del rey Aston, la princesa Millarna Aston Sarah quien los invita a palacio, y a quien le gusta Allen. Ya en palacio, Allen ve como Folken ya ha convencido al rey Aston de que son los buenos y le pide la captura de Escaflowne a lo que el soberano responde afirmativamente. Por otro lado Van, Meruru, Hitomi y Millarna han ido al bazar de la ciudad (mercado persa) donde Van ve a su hermano y parte en su búsqueda. Al encontarlo su hermano le repite el sermón de la utopía pero lo que no sabía era que, a lo lejos, Dirandu se preparaba para dispararle la garra de Chleama de su Dragon Slayers para matar a Van, pero Hitomi tiene esa visión y lo salva. Luego el rey de Fanelia es tomado preso y obligado a pelear en Escaflowne contra 3 mercenarios. Sin embargo ellos no son rivales para el joven que los acaba en un rato. Esto hace que el rey Aston se disculpe y se hagan amigos de nuevo (esto es pura falsedad ya que igual están con Zaibach). Pronto llega la noche y en la torre del castillo se encuentran Allen y Millarna quien se le declara al caballero además de besarlo. Lo malo es que Hitomi los ve, poniéndose muy triste y para colmo de males es secuestrada por Geckomen, enviado de un mercader llamado Meiden. Menos mal que Meruru le avisa a Van quien la rescata, pero de pronto se aparece Dirandu quemando todo a su paso. Sin embargo la oportuna llegada de Allen permite el escape de Van y compañía. Al día siguiente Millarna averigua que el ducado de Freid será atacado por Zaibach por lo que decide avisarles, pero antes debe sacar a Allen de la cárcel (calló allí por pelear con Dirandu). Allen y sus hombres se enteran del plan de Zaibach por lo que emprenden rumbo al ducado de Freid dejando en tierra a Millarna. Mientras tanto Van, Hitomi y Meruru se dirigen a un cementerio de dragones ya que allí se encuentran hombres de Zaibach robando los Dragu-Energist por lo que deciden destruir el lugar. Van comienza su destrucción lo que produce que Hitomi caiga a un abismo, pero el joven rey decide saltar a rescatarla, en eso de su espalda brotan unas increíbles alas por lo que logra salvar a la joven. Luego de este episodio, Van le cuenta a Hitomi su historia. Todo comenzó cuando su padre, el rey Goou conoce a Varie, una mujer con alas lo cual muestra que ella pertenece a la raza de los dragones (conocidos como dioses dragones), quienes fueron los causantes de la caída de Atlantis (???). Ambos se enamoraron y decidieron casarse. Al poco tiempo Goou murió y luego Folken desapareció, lo cual produjo una gran pena en Varie quien partió en busca de su hijo mayor pero nunca más volvió, por lo que Van se quedó solo. Después de esta triste historia, los 3 emprendieron viaje a Freid. En el camino serán nuevamente atacados por Dirandu & Co. pero serán ayudados por Allen y su Guymelef Scherazade, sin embargo éste resultará herido por salvar a Hitomi. Allen es llevado a una de las naves de Freid que habían llegado. Será atendido por Millarna, quien va en la nave. Por fin llegan al ducado de Freid donde serán recibidos por el pequeño príncipe Sid Zaal Freid ya que su padre, el duque Mahad Nal Freid no está. El príncipe Sid es el hijo de Freid y de la hermana mayor de Millarna, Marlene, quien murió hace 3 años. Volviendo a la historia, en el castillo se disponen a interrogar a un prisionero de la última batalla, Migel Labariel, para lo cual han llamado a Plactu, quien es un monje experto en sugestión hipnótica por lo que sacará toda la verdad al guerrero de Zaibach. Lo que no sabían era que Folken tenía un As bajo la manga, se trata de Zongi, un ser perteneciente a la raza de los Deceptant, quienes son capaces de absorber la habilidad y apariencia de una persona. El plan consiste en que Zongi tomará la forma de Plactu con el fin de hipnotizar a Migel para que diga todo a favor de Zaibach y en contra de Allen y los demás. Comienza un nuevo día, donde vemos como Van, bajo las enseñanzas de Hitomi, trata de aprender la técnica de ver a los enemigos invisibles; en eso ven que ya ha llegado el falso Plactu (el verdadero ya fue eliminado por Zongi) por lo que pronto comenzará el interrogatorio. Zongi ya ha hipnotizado a Migel, quien frente a las preguntas dice que perseguía al traidor de Asturia, Allen, quien pretendía crear un conflicto entre Freid y Asturia. Después de este relato, Allen y compañía son detenidos. El siguiente paso de Zongi es el de interrogar a Hitomi. Comienza el interrogatorio con la pregunta de cómo ella puede ver a los Guymelef invisibles, a lo











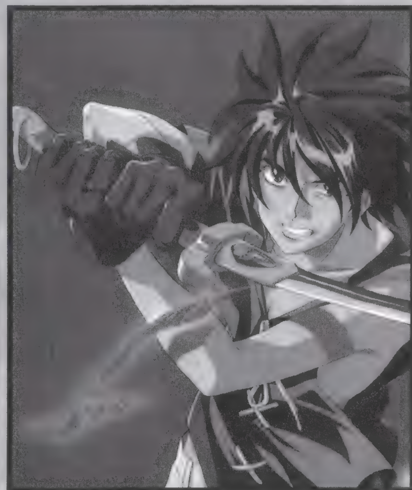
"Escaflowne", "Sherezade" y "Dragon Slayers".



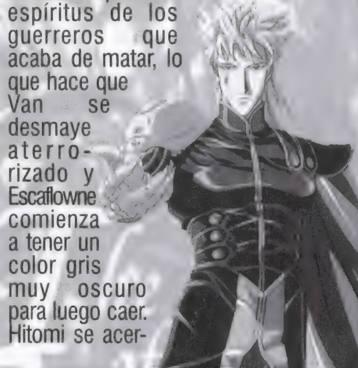


que la joven responde que es gracias a su pendiente. Zongi se lo pide y al sostenerlo él comienza a tener extrañas visiones que terminan al ver como sería su muerte. Esto último afecta sobre manera a Hitomi quien sufre un paro cardíaco por lo que se encuentra al borde de la muerte, pero gracias a los masajes cardíacos de Millarna y Van, logra salvarse. Luego de este hecho, Hitomi y Van le piden a Sid ir en búsqueda del Deseptant para probar su inocencia. Lamentablemente Zongi es asesinado por Dirandu, ya que el Deseptant había matado a Migel luego del interrogatorio y posterior escape. Van y Hitomi regresan al palacio, lo que es tomado por Sid como la prueba que necesitaba para volver a confiar en ellos. Junto con esto ya ha regresado el duque Freid. El duque desconfía de Allen (debido a su huida de Asturia), pero gracias a la intervención de su cuñada Millarna lo recluta como caballero para luchar contra Zaibach. Más tarde, Millarna se encuentra con el diario de su hermana Marlene, el cual narra cómo ella y Allen se enamoraron pese al compromiso de la princesa con Freid, y cómo esa fuerte atracción trajo como resultado el nacimiento de un bebé (y como pueden imaginar ese es Sid), lo cual deja conmocionada a Millarna. Mientras esto ocurre, las 4 flotas de Zaibach se preparan para atacar a Freid, pero el ducado no se rendirá pues confían en la ayuda de Van y Allen. La batalla ha comenzado y los Dragon Slayers destruyen todo a su paso buscando el tesoro de Freid, que es 1 de los 4 puntos de poder necesarios para la conquista. Por su parte Freid tiene una nueva estrategia, la cual consiste en sacrificar su castillo y parte de sus guerreros para escapar al Templo Fortona, el más antiguo de Freid y en donde se oculta el tesoro. Además pretenden pedir la ayuda del Clan Zegu para el combate. Lamentablemente Lord Dorunkark posee el Vibrador del Destino, que es una máquina que le permite ver el futuro descubriendo el plan del duque, así que envía a sus tropas a ese lugar. Ya en el templo, Freid les cuenta a Van y sus amigos que el famoso tesoro es el Poder de Atlantis, una serie de escrituras que extrañamente Hitomi puede leer. Los seres de Atlantis fueron muy poderosos, por lo que se volvieron arrogantes creyéndose dioses. Ellos convirtieron los deseos de las personas en poder y gobernaron Atlantis. Pero el lugar fue destruido por su propio poder por lo que nadie debería usarlo nuevamente. Así que los sobrevivientes de Atlantis sellaron ese poder debajo del Templo de Fortona, y el cuidado de ese lugar esta bajo la supervisión del Ducado de Freid. Las tropas Zaibach han llegado, lo que indica que la batalla ya comienza. En ella vemos que ni aún con la ayuda de Escaflowne ni el Scherazade pueden doblegar a esa gran cantidad de Dragon Slayers. Ante esto Freid piensa que Dios quiere que el poder de Atlantis sea liberado nuevamente así que antes de ser asesinado decide rendirse. Sid es el encargado de entregarle a Folken la Espada del Sello, con la cual podrán destapar el poder de Atlantis, pero a cambio de dejar escapar a sus amigos.





A bordo del Crusade Hitomi se da cuenta que Escaflowne está muy maltrecho y lo peor es que todas esas heridas han sido asimiladas por Van quien pretende seguir peleando desplegando sus alas para luego desmayarse. Con ésto todos saben que él es un dios dragón. Millarna, luego de revisar a Van, les dice que no puede hacer nada, lo que significa que está a punto de morir, menos mal que la joven del pendiente mágico descubre que ahora el Guymelef y el joven rey son 1 solo debido al pacto de sangre existente entre ambos, por lo que deduce que si se repara al mecha, su amigo sanará. Luego de esto, se toparán con una flota de naves de Asturia al mando de un joven adinerado, cafichón y sobrado de nombre, Dryden (hijo de Meiden) quien descubre que Escaflowne posee un dispositivo que permite llamar al clan Ispano para que arreglen el Guymelef. El problema es que este clan es carero pero el joven ricachón decide correr con los gastos. El único problema radica en que mientras sueldan y martillean a Escaflowne, el pobre Van siente lo mismo. Después de un rato, felizmente lo peor ya ha pasado y el joven y su mecha están como nuevos. Sin embargo no hay tiempo para celebrar ya que Dirandu y su tropa vuelven al ataque.. Comienza un nuevo combate, pero esta vez el rey de Fanelia pelea con una furia y odio incontrolables, matando a sus enemigos (antes solo destruía sus Energist), provocando el pánico enloquecedor de Dirandu, que se salva de ser acabada por Van pues cuando eéte se disponía a hacerlo, comienza a ser acosado por los espíritus de los guerreros que acaba de matar, lo que hace que Van se desmaye aterrorizado y Escaflowne comienza a tener un color gris muy oscuro para luego caer. Hitomi se acer-



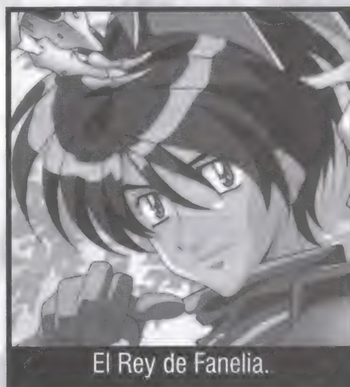
Folken

Allen Shezard, el cafichón de la serie.

ca al Guymelef para rescatar a su amigo pero cae desmayada y comienza a tener un sueño en donde se encuentra en Atlantis. De pronto ve a un aterrorizado Van. En ese instante todo comienza a desmoronarse pero gracias al deseo de Meruru de que regresen y al despertar de Van, regresan al mundo real. Por su parte Dryden trata de encontrar el camino a Atlantis, para lo cual pide a Allen el libro de descubrimientos de su padre quien fue en busca del tesoro de Atlantis. Mientras tanto 2 nuevas enemigas han llegado. Ellas son Naria y Eriya, cuya historia consiste en que ambas fueron salvadas de morir gracia a Folken quien también las engrupió con la utopía. Ellas se enfrascan en una batalla contra Van, pero gracias a la intervención de Meruru, quien pide clemencia, se salva pues ambas hermanas deciden retirarse. Luego de este hecho, Van y los demás comienzan la búsqueda del Valle Místico en el continente de Asguld. Dryden ha comprendido lo que estaba escrito en el libro del padre de Allen por lo que comienza a narrar lo anotado: mientras buscaba el Valle Místico se encontró con una joven que provenía de la Luna Mística. Ese encuentro lo dejó "marcando ocupado", por lo que con más ahínco continuó su búsqueda con el fin de aclarar sus sentimientos hacia la joven y descubrir el secreto de Atlantis. Luego de un naufragio, Leon se encontró por fin con Asguld. Comenzó a caminar y de pronto se topó con un anciano que venía de la Luna Mística, su nombre era Isaac, quien también buscaba el Valle Místico. Ambos comenzaron a caminar pero sin darse


"Dirandu".

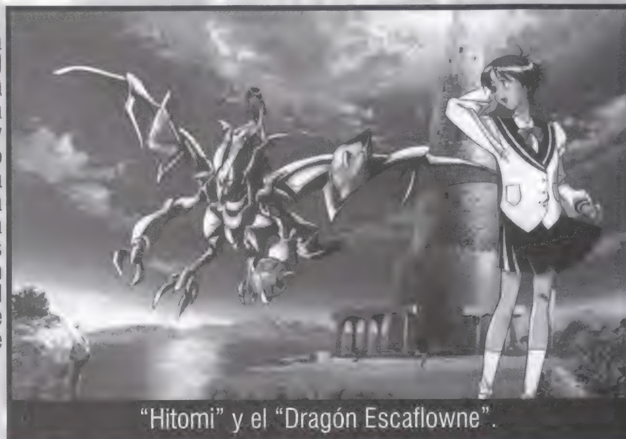
cuenta, Leon vio que Isaac ya no estaba. Luego de escuchar el relato, todos se dan cuenta que están a punto de llegar al Valle Místico, pero surgirán 2 problemas: el 1o es que la página fundamental del diario de Leon para llegar al lugar ha sido arrancada, y la 2a es que Naria y Eriya vuelven a atacar. Cuando todo parecía acabado, el fuerte deseo de Hitomi por ir al Valle Místico se hace realidad ya que luego de un gran resplandor de Escaflowne son transportados a...¡Atlantis!. de pronto Hitomi, Van y Allen desaparecen misteriosamente para luego aparecer en distintos lugares: Hitomi se encuentra en tierra frente a un monumento con escrituras, Van está en la destruida Fanelia frente a su madre y luego a Vargas, y finalmente Allen primero está en el momento que Serena desaparece y luego frente a su casa. Los demás ya han llegado al lado de Hitomi quien comienza a leer lo que dice el monumento: "Somos el Clan Dragón, los descendientes de Atlantis, quienes nacieron en la capital de Atlantis, en la Luna Mística. Los habitantes tuvieron un enorme poder, por lo que construyeron una maligna máquina, el Redireccionador del Destino, para superar a los dioses. La función de la máquina era la de convertir los deseos de las personas en poder y hacía cualquier cosa posible, por lo que crearon alas en sus espaldas e incluso cambiaron su apariencia. Pero luego se produjo la destrucción del lugar por culpa de ellos mismos. Los sobrevivientes, todos con el mismo pendiente que Hitomi, tuvieron un fuerte deseo, el que creó un nuevo planeta, Gaea, que fue hecho para prevenir que se repitieran sus errores". Por


El Rey de Fanelia.

su lado Van es reprendido por Vargas que le dice que su destino es pelear para salvar al planeta. En el caso de Allen, éste ve cómo soldados de Zaibach atacaron a su padre para quitarle su libro y entregárselo a Dorunkark quien en realidad era Isaac quen se enfurece al ver que falta la hoja más importante. Mientras agonizaba, Leon deseó con todas sus fuerzas ver a la joven, quien en realidad era la abuela de Hitomi, quien aparece. En ese instante el padre de Allen le entrega el famoso pendiente y luego ella se va, pero no contento con esto, a través de un deseo, envía su libro a su esposa Encia. Con esto Allen se convence que su padre amó a toda su familia. Mientras tanto Hitomi pretende, a través de un deseo, traer a sus amigos de vuelta, y es así como Van y Allen aparecen. Por otro lado Naria y Eriya, confiando en su buena fortuna, atraviesan el portal llegando a Atlantis, pero Van ha recuperado el valor y decide combatir, pero su Energist comienza a brillar expulsando a todos de Atlantis. Ahora el joven y sus amigos se encuentran en un valle nevado, donde el joven verá la imagen de su madre que le pide


"Meruru" la gata molestosa.

que luche por Gaea para lo cual le entrega un nuevo Energist. Lo que no sabe ee que de un momento a otro será transportado, junto a Hitomi y a Allen, frente a Lord Dorunkark. El emperador de Zaibach es consultado por la causa que tuvo para venir a Gaea y él responde que fue por saber qué es el destino. Cuando llegó a Gaea, se encontraba en un lugar muy arruinado, era Zaibach, por lo que él, gracias a sus conocimientos, los volvió una gran nación. Ahora pretende reconstruir el Redireccionador del destino y así crear su utopía de poder controlar el destino de todos. Luego de capturar a los 3 jóvenes, comienza el desmantelamiento de Escaflowne, lo que produce un gran dolor en Van. Sin embargo Hitomi piensa que si ambos están conectados, el joven puede manejar a su Guymelef de lejos. Y es así que, soportando un gran dolor, logra traer a Escaflowne y así escapar de Zaibach. Luego de este episodio, Dorunkark nota que cada vez que Hitomi y Van están juntos, él no puede ver el futuro por lo que debe separarlos. Por su parte Folken tiene un plan pues ya notó que Allen y Van aman a Hitomi y que ella no sabe a cual quiere más. Ya han pasado 3 semanas del escape de Zaibach y ahora todos están reunidos nuevamente en Asturia. En ese lugar se sorprenden que Millarna ha aceptado casarse con Dryden. Volvamos con el plan de Folken. Este consiste en hacer que Hitomi se aleje de Van y se quede con Allen, para lo cual, utilizando la máquina aceleradora del destino, él tomará el papel del rubio caballero y Eriya de la joven para


"Hitomi" y el "Dragón Escaflowne".


"Van" con su traje de Rey.

que ellos realicen los mismos actos que la pareja. De vuelta en Asturia, Hitomi y Allen se encuentran, y siendo "controlados" por Folken y Eriya, ambos se besan, hecho que es presenciado por un paralizado Van. Por fin llega el día del matrimonio de Millarna, quien le pide a Hitomi que le vea la suerte. La joven adivina lee en su Tarot que el matrimonio no debe realizarse, pero luego sale otra carta (El Emperador) que indica que nada malo pasará. Así deseando esto último le dice a sus amiga que se case no más. Comienza la ceremonia, de pronto Hitomi tiene la visión que si se realiza el matrimonio, Asturia será destruido. Entonces intenta detenerlo, pero no lo logra y en ese instante Naria y Eriya llegan para raptarla. Van y su Escaflowne intentan impedirlo pero las gatunas hermanas están protegidas por la suerte así que son inmunes a cualquier ataque. Sin embargo su plan fracasa pues comienzan a sentirse mal, alejándose del lugar. Naria cae a tierra en su Guymelef. Ha llegado la noche, lo cual es un buen momento para secuestrar a Hitomi, y es así como Naria consuma ese hecho. Al día siguiente, Eriya va en busca de su hermana, pero lo que no sabe es que mientras tanto Van aprovecharía de ir a la nave de su hermano y matarlo. Ambas hermanas se percatan y dejan a Hitomi en tierra. Al llegar, todo está en ruinas, así que, sacrificando sus vidas, salvan a su amado Folken. Luego él reaparecerá en Fanelia donde se encontrará con su hermano y con Hitomi, a quienes les dice que se ha dado cuenta que a él le gustaría manejar el destino pero los métodos utilizados por Lord Dorunkark son malos, por lo que decide unirse a ellos. Ahora todos los países de Gaea están unidos para luchar contra Zaibach. Antes de partir a la batalla, Allen le cuenta a Hitomi que Sid es su hijo, y que está muy enamorado de ella y le pregunta si se quiere quedar con él... . la batalla comienza pero es Zaibach quien se queda con la victoria, pero esto no desanima a los guerreros que ya planean su próximo combate. En eso aparece Hitomi quien está harta de estar en medio de una guerra por lo que desea volver a casa, y es así como su pensamiento se cumple. Sin embargo

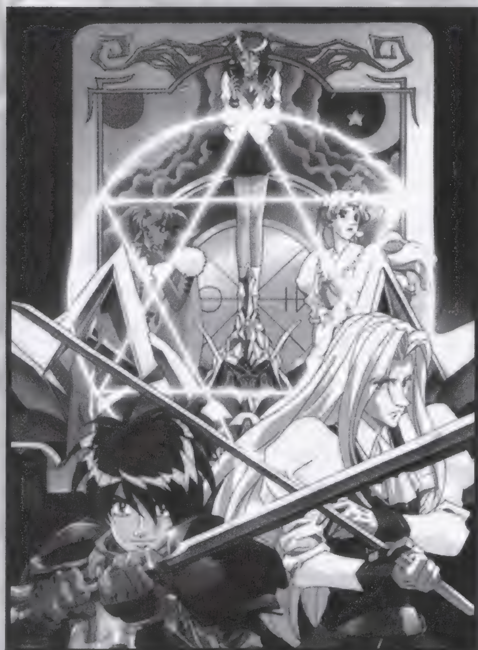


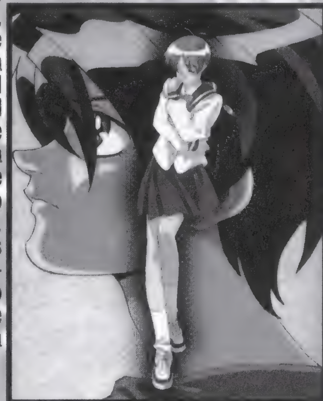


su regreso a la Tierra no dura mucho, pues desea estar al lado de Van, quien desea lo mismo, por lo que la va a buscar a la Luna Mística. Por otra parte Allen se reencuentra con su hermana Serena, pero es por corto tiempo pues ella comienza a gritar fuertemente para transformarse en...¡Dirandu!, que es rescatada por su sub alterno Jajuka. Allen se enterará que su hermana fue raptada por Dorunkark y modificada en aspecto y destino por los Madoshis (científicos de Zaibach). Por fin comienza la batalla final entre Zaibach y los aliados. La lucha es pareja hasta que el país de Baslan lanza una poderosa bomba que lo destruye todo. Por otra parte, Hitomi y Folken van donde Dorunkark para detener la guerra y es así como el hermano de Van mata al emperador , pero luego de esto su espada se quiebra y un pedazo suelto se incrusta en su pecho, lo que le provoca la muerte. Estos acontecimientos hacen que el Redireccionador del Destino esté en un 100 % lo que forma la Zona de Fortuna Absoluta, donde cualquier deseo será cumplido. En el campo de batalla, y luego de que Zaibach se retirara, los países aliados comienzan a pelear entre ellos para dominar Gaea. En eso aparece Dirandu para pelear contra Van, pero el rey es fuerte y justo cuando la va a matar se interpone Jajuka quien le pide a su jefa que vuelva a ser la dulce Serena lo cual finalmente ocurre. Inmediatamente después llega Allen a pelear contra Van para defender a su hermana. La pelea es intensa pero gracias a la intervención de Hitomi (a través de una visión) esta se detiene, al igual que la guerra. Después de esto Van vuela al imperio Zaibach para rescatar a su amor y de pasada destruir el Redireccionador del Destino. Ahora todo está en calma, con Fanelia que se reconstruye y Van que desactiva a Escaflowne para luego mandar a su amada de vuelta a la Tierra no sin que antes ella le regale su pendiente y su amor eterno FIN.

Como datos finales les cuento que de esta serie hay 2 adaptaciones al Manga. La 1ra a mano de Katsu Aki publicado en el Shonen Ace de la Kadokawa Shoten; La 2da fue obra de Yuzuru Yashiro con colaboración de Shoji Kawamori. Ambas adaptaciones se desvían un poco del argumento original. También existen varios fanzines de la serie siendo el mejor el de nombre Ajuda el cual es de estilo Bishonen.

Tremenda pega pero todo lo vale para informarlos a ustedes, así que espero les guste y nos vemos en el número 5 con un dossier dedicado a ... Infinitas gracias a mi amigo Chibi Toti por su fundamental ayuda en este dossier.





KARAOKE

RYUTARO/ SQUALL

¡¡¡Y partimos el milenio cantando!!!

Yakusoku wa Iranai
(I Don't Need a Promise)
Escaflowne Opening

Yakusoku wa Iranai
(I Don't Need a Promise)
No necesito una promesa.

Letra: Iwasato Youho
Compositor y Arreglador: Kanno Yoko
Cantante: Sakamoto Maaya

Ne aishitara daremo ga
Konna kodoku ni naru no?
Ne kurayami yori mo fukai kurushimi
Dakishimeteru no?
Nani mo ka mo ga futari
kagayaku tame Kitto

*Kimiwo Kimiwo aishiteru
Kokoro de mitsumete iru
Kimiwo Kimiwo shinjiteru
Samui yoru mo

Ne koi shite mo dare ni mo itsuka
owari ga kuru no?
Ne aozora yori mo sunda
Tokimeki suteteshimau no?
Kisetsu kawaru no kaze
Michi wo hashiru zutto

*repetir

Tatoe ashita nakushite mo
Anata wo ushinatte mo
Dekiru kagiri no
egao de kagayakitai
Namida de ima yobi kakeru
Yakusoku nado iranai
Kimiga kureta taisetsu
tsuyosa dakara
Hitomi de ima yobi kakeru
Yakusoku nado iranai
Hitomi de ima te wo nobasu
Samui yoru mo



Just Communication
Shin Kido Senki
Gundam Wing Opening



JUST WILD BEAT COMMUNICATION
ame ni utarenagara
iroasenai atsui omoi karadajuu de tsutaetai yo
TONIGHT!

nureta sono kata wo atatameru you ni daita
furueteru yubisaki wa nani wo motomesama you no?
togiretogirete mo tsutaete hoshii itami wo
sameta furisuru koto de otona ni nante narenai
anata no manazashi mamoritai
kanashimi tsuyosa ni kaeru ai wo shinjite

*JUST WILD BEAT COMMUNICATION
nani mo osorenaide
kanjiaeru tashikana ima dare nimo ubaenaikara
JUST WILD BEAT COMMUNICATION
ame ni utarenagara
iroasenai atsui omoi karadajuu de tsutaetai yo
TONIGHT!

tooi yoake made yorisotte sugoshitai yo
nanimokamo nakushitemo yasashisa dake nakusazuni
kotoba yori KISS de tagai no kodou kanjite
jounetsu wo hikiyoseru isshun dakedo eien..eru
setsunaku hageshiku mitsumetai
nakitai kurai ni anata dake ga itoshii

JUST WILD BEAT COMMUNICATION
nani mo yuzuranaide
wakariaeru hito ga ireba tatakau koto dekiru kara
JUST WILD BEAT COMMUNICATION
ai wo hanasanaide
afuredashita atsui sugao motsureta mune tokihanatte
TONIGHT!

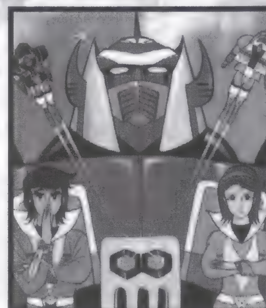
*repetir

Tatakae GACKEEN
Magne Robo Gackeen
SUPER MAGNETRON OPENING

TATAKAE GACKEEN
(Magne-Robo Gackeen)
I-i-i-i-ima da tobidase Sweet Cross!!
I-i-i-i-izaa seijin tataki no meze...MAGNEMAN!!
Futari no kokoro ga
Hitotsu ni narebaa
MAGNET-POWER (magneto pawaa)
Arashi o yobuze
Ukette mirunda, kono wazao...
Tobase! Tobase!
Shoulder Crash (shorudaa kurashu)
Utsuzo! Utsuzo!
Counter (cauntaa) ara nai
TAKERU to MAI no...(bis)
Gattai wasa da tadataa...
GACKEEN ATTACK!! (Gakin ataku)

I-i-i-i-ikuzo jump (jampu) da Sweet Cross!!
Go-go-go-go-go seijiu o butagire... MAGNEMAN!!
Futari no kokoro ga
Hitotsu ni narebaa
MAGNET-POWER
Kagaku no shouri
Ukette mirunda kono wazao...
Tobase! Tobase!
Gackeen Eraser (gakin iresaa)
Utsuzo! Utsuzo!
Elbow Cracker (eruboo kuraakaa)
Ase to nami da no... (bis)
Gattai wasa da tadataa...
GACKEEN ATTACK!!

I-i-i-i-isore chance (chansu) da Sweet Cross!!
A-a-a-a-akuma no shogun bucchi taoze... MAGNEMAN!!
Futari no kokoro ga
Hitotsu ni narebaa
MAGNET-POWER
Daiichi na unaru
Ukette mirunda kono wazao...
Tobase! Tobase!
Miracle Hurricane (mirakuru hariken)
Utsuzo! Utsuzo!
Dai sharing attack!!
Ai to Toshi no (bis)
Gattai wasada tadataa...
GACKEEN ATTACK!!



Wing, X, Victory, Endless Waltz, Z

EL COLECCIONISTA

La familia Gundam

La saga de Mechas más famosa del anime y algunos consejos para armarlos.

Hola Hola (lease como Mr. Kitty),qué bueno es saludarlos otra vez amigos, para comentarles las novedades de este fascinante mundo de plástico.

Muchos esperarán que les enseñe cómo armar un modelo determinado pero es demasiado complicado. Porque por ejemplo si les dijera que hoy armaremos el Gundam Wing escala 1:60, yo me pregunto ¿cuántos de los que leen Kyodai tienen la posibilidad de comprarse un Wing Gundam escala 1:60? y esperar que aparezca una sección especializada que les enseñe como armarlo. Además son tantos los modelos que existen que es difícil darle la preferencia a uno solo, por eso la intención de esta sección (me salió un verso) es orientarlos en la compra de herramientas necesarias, algunas técnicas y trucos para el acabado de la maqueta que estén construyendo.

Comenzaré explicando algunos términos, herramientas y su uso, como por ejemplo:

• ***Diorama:*** ambientación de escenas de acción con maquetas y decorados. Son comunes los que representan alguna batalla de la Segunda Guerra Mundial con tanques, soldados, casas, vegetación, pero como el fuerte es lo japones aquí va una espectacular escena de combate entre Gundams.

• ***Ramas:*** es el plástico en donde vienen todas las piezas de la maqueta para desprender, es conveniente no botar estos restos de plástico sobrante ya que pueden servir para reparar alguna parte que falte, o simplemente para hacer alguna pieza especial o decorar algún diorama.

• ***Aerógrafo:*** pistola de aire a presión para pintar áreas grandes y pequeñas con una excelente precisión y acabado parejo, es una de las herramientas más caras ya que se compone de la pistola, manguera con filtro y un compresor de aire. Existen algunos más baratos que utilizan aire comprimido. Con esta herramienta se pueden crear perfectos degradés y acabados parejos.

• ***Pegamento:*** especial para plásticos, hay algunos que vienen con una boquilla como aguja para pegado de precisión (es recomendable el buen uso de ésta para no bloquear la boquilla), es necesario que las superficies a pegar se encuentren libres de polvo y completamente secas.

• ***Pintura:*** en el mercado existen varias marcas , (Humbrol, Testor) opacas, brillantes y satinadas. Como dije en el número anterior, el ideal de pintura para los robots es la satinada ya que entrega un color mucho más parejo y plástico. Lo otro es guardar las mezclas que vayas haciendo dejándolas bien tapadas para otra oportunidad.

• ***Cinta de enmascarar:*** adhesivo de papel en huinchas de distintos grosores que se complementan muy bien con el uso del aerógrafo, escencial para separar las áreas al pintar y lograr perfectas uniones de color.

• ***Lijas al agua y limas de precisión:*** las primeras son para limar y suavizar las uniones de pegado de las piezas, y como dice su nombre funcionan mucho con agua (aunque la mayoria de los Gundams no necesitan pegado es escencial limarlas). Las segundas son limas de metal que puedes conseguir en ferreterías, son baratas ($800) y vienen en un set de 8 con diferentes curvaturas y grosores ideales para espacios pequeños, eso sí no hay que abusar de



Gundam Super Deformed: pachachos, cabezones, chillones pero poderosos.



Gundam U.C. 0079 al acecho, con un impecable decorado en el terreno y la vegetación











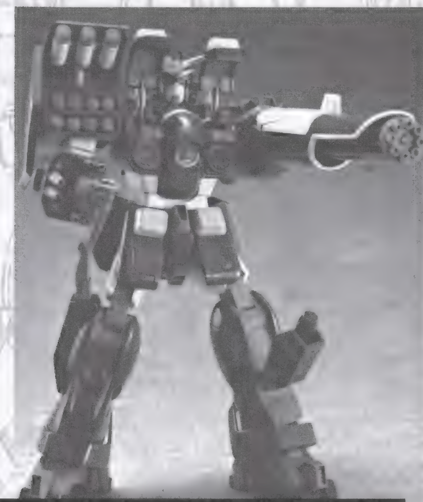
Algunos legendarios modelos de la saga ZZ

ellas ya que limar demasiado alguna pieza la puede dañar.

• ***Masilla:*** pasta especial para cubrir espacios entre piezas o simplemente para emparejar uniones. Es conveniente no aplicar demasiada masilla en una maqueta, dejar secar y luego pasarle un pincel con diluyente o aguarrás para diluir el exceso.

• ***Diluyente o aguarras:*** Especial para diluir las pinturas y remover restos de pintura seca, limpiar pinceles (esto es escencial después de ocuparlos para que duren más) y sobre todo si tienes aerógrafo para limpiarlo completamente pieza por pieza cada vez que se usa sacándole los restos de pintura seca.

• ***Pinzas, corta-uñas, cuchillo cartonero, etc:*** todas estas son para sacar las piezas de las ramas y procurar un detallado trabajo de armado y pintado de cada pieza.



Gundam Leopardo colección Gundam X

GUNDAM una familia numerosa

No puedo dejar de mencionar una de las colecciones más completas y más variada de robots como lo es Gundam, la variedad de modelos es muy completa partiendo por los muy toscos, coloridos y rechonchos de la primera serie pasando por las series Wing, Victory, Sentinel, Z, ZZ, 0083 Star Dust Memory, Movile Suit Variation, The 08 MS Team, X, F-90, Silhouette Formula 91, G, y por supuesto los Super Deformed que cuenta con más de 200 modelos diferentes con transformaciones y accesorios.

Las escalas más comunes son 1:60,1:100,1:144 aunque existen algunos vehiculos de la primera serie que son a escala1:2400, 1:500 y que incluyen mini modelos de gundam a escala. Hay que destacar la coleccion de V Gundam 1:144 cada uno viene con una base de plástico transparente para poner en poses a tus Gundams incluso traen una fotografía de fondo para simular un diorama, juntando los cuatro de cada serie armas una escena completa.

Otra característica especial es la cantidad de accesorios y armas que incluye cada modelo como lanza cohetes escudos transparentes, espadas laser, rifles transformers, misiles, hachas, mazos, etc. incluso algunos modelos tienen la habilidad de transformarse en vehículos y bestias como dragones de 2 cabezas o escorpiones.

La calidad de sus piezas y su sistema de articulación los hacen ser unas verdaderas joyas de la ingeniería plástica, el no necesitar pegamento algunos son prácticos para principiantes y aficionados, lo negativo a mi parecer es el pintado ya que requiere de un cuidado enorme por el tamaño de sus pieza (1:144) aunque incluyen adhesivos para ojos e insignias .



El elegante Air Master de la colección Gundam X

Se me acaba el espacio hablar de Gundam me tomaría una revista completa, como dato anexo les aconsejo que se acerquen a los megamercados Lider ya que trajeron los personajes de la colección Street Fighter (Ryu, Ken, Vega, Cammy, Alex y Blanca en sus versiones player 1 y 2), son detallados a lo Spawn, articulados y grandes (20 cms) cada uno con una base para pararlos, su valor ($5900, no te dejes engañar por algunas tiendas que los venden al doble por ser exclusivos, según ellos) los hace accequibles y coleccionables. Los espero en el próximo número. Espero que estas sugerencias les sirvan para disfrutar de este fabuloso hobby.

Adiósss.

• RECOMENDACIONES:

A muchos como a mi nos encanta comprar una maqueta y armada al instante, pero lo ideal es hacerlo con calma porque hay piezas que deben ser pintadas antes de ser sacadas de la rama de piezas y luego de pegarse simplemente se retocan. Esto se recomienda como una forma más comoda de pintar cada pieza, como cabeza, interior de brazos, de piernas, etc.

• SUGERENCIAS:

Para dar un efecto más real a los robots es aconsejable pintar de negro o gris metálico todos los sectores internos de las piezas, como piernas, hombros, faldones, etc.. Además para que la pintura se adhiera mejor hay que lavar las piezas con un poco de jaboncillo y dejarlas secar. También es conveniente darles primero una capa de pintura blanca (esta puede ser opaca para aplicar mejor los colores). Con aerografo queda más pareja esta capa de pintura.

Takehiko Inoue

Slam Dunk Movie I

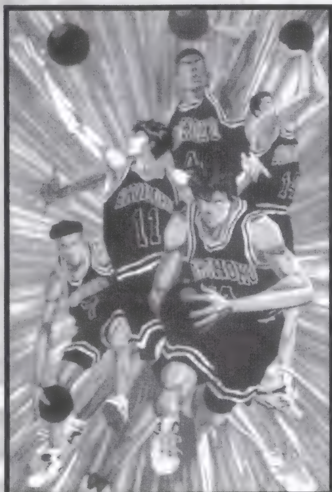
BASARA

Continúan las emocionantes aventuras de Hanamichi Sakuragi.

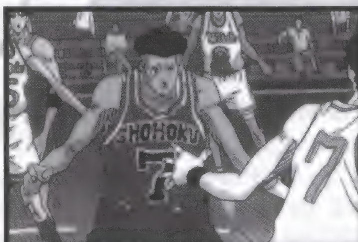


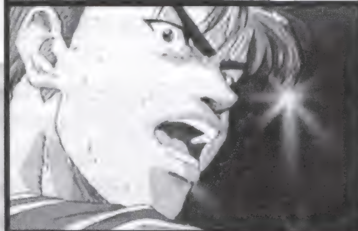
Hola maestres, finalmente tengo la oportunidad de comentar algo de SD, exponiendo mi vida en ello, puesto que Ryutaro y Sembei tienen la mala costumbre de acaparar todo lo referente al tema y amenazarnos con armas de fuego si alguien intenta comentar algo sobre esta serie. Después de haberme desahogado doy paso a comentar la película. En sí esta primera entrega del ya conocido Takehiko no dista mucho de la serie misma, en lo que se refiere a trama, animación y dibujos. Tal vez la única diferencia clara es que esta película dura 31 minutos app. contra los 25 de los capítulos de TV, pero esto es una diferencia muy poco notoria.

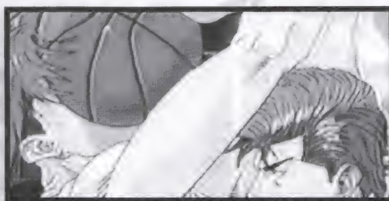
De una manera bastante entretenida, como lo suele hacer el autor, la película nos muestra el partido entre el imbatible equipo de Shohoku v/s el no tan bien ponderado equipo de Takezono. La historia comienza con un Shohoku siendo derrotado 24 a 21, aunque hay que resaltar que en la película el marcador tiene muy poca importancia ya que es opacado por la historia de fondo. La trama en sí comienza cuando Sakuragi, durante el receso de 20 minutos se encuentra con Yoko, una hermosa jovencita quien fuera el rechazo Nº 50 hacia "El talentoso" Sakuragi. Yoko se ve bastante impresionada de ver a Hanamichi en el equipo de Basket y este le comenta que está ahí porque el equipo lo necesita ya que sus habilidades son incomparables. En eso aparece el capitán del equipo, Oda que resulta ser el pololo y/o novio de Yoko. Oda comienza a increpar a Sakuragi diciéndole que Hanamichi no merece el puesto y que no por poseer un uniforme de Basket es un Basketbolista. Esto despierta la ira en el "BasketMan" (como él mismo se hace llamar) y está a punto de darle una paliza pero en último momento se arrepiente y le perdona su existencia. A la vuelta del receso el rumor de este altercado ya se había esparcido por la cancha y toda la barra de Takezono, que en su mayoría eran mujeres, comienza a pifiar al talentoso. Progresivamente el equipo de Shohoku fue subiendo su rendimiento hasta aventajar a su rival.



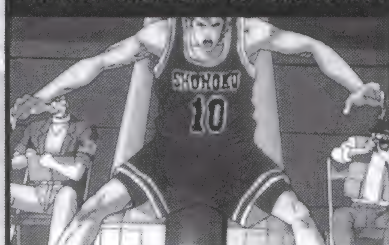
Nos encontramos en el receso de medio tiempo. Aquí Oda, quien fuera compañero de Sakuragi en primaria recuerda como éste peleaba casi todos los días atrás del gimnasio y ésto es lo que lo motiva a pensar que no merece ser basketbolista. De ahí en adelante el partido se vuelve una fiesta para Shohoku y Sakuragi viendo jugadas de la más alta calidad: rebotes del Basketman, alley up's para el Gorila, el famoso Skull Dunk (jugada en la cual Sakuragi clava el balón sobre la cabeza de su oponente) y el impenetrable Hun Hun defense de Sakuragi. Luego del brillante desempeño de Hanamichi durante el partido éste salva un balón que iba a salir de la cancha y su cabeza choca de frente contra la muralla de concreto. Luego de algunos minutos se levanta y es aplaudido por el técnico de Takezono, el Sr. Hayama y por todo el público presente. El partido termina con una victoria de Shohoku como todos saben. Para finalizar les digo que como película la verdad no es ninguna maravilla. Y no es más complicada de lo que conté, salvo por un lío amoroso de fondo entre Oda y Yoko. Sólo para los más fanáticos. Olvidaba algo que sí es muy rescatable: su ending que es bastante bueno.



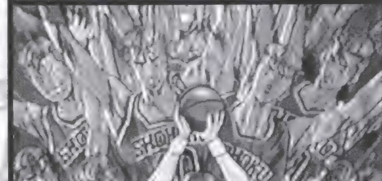




El famoso "Skull Dunk" del "Basketman".



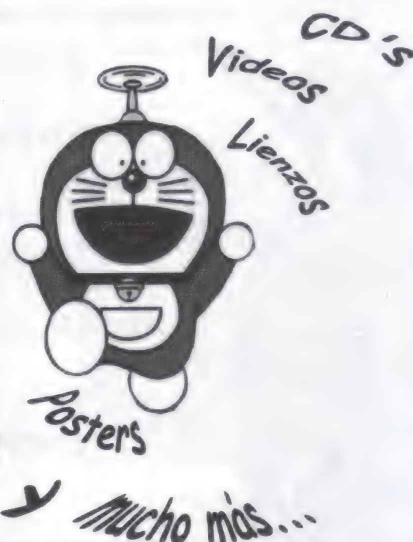




El "Hun Hun Defence" de "Sakuragi".

A pedido del publico voy a dar una pequeña reseña sobre el Seiyu de Slam Dunk. De algunos personajes sólo conseguí participaciones en otras series, de otros los nombres de quienes hacen sus voces, y de otros todo.

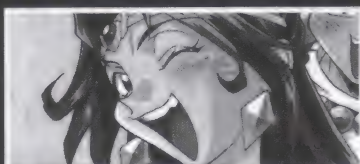
Hanamichi Sakuragi: Kusao Takeshi, Trunks (Dragon Ball), Phan (Lodoss War), Moteushi Youta (Video Girl Ai).
Hisashi Mitsui: Okyayu Ryoutarou, Jinni (El Hazard).
Ryota Miyagi: Shio Ya Tsubasa.
Kaede Rukawa: M. Hikaru, Heero Yuy (Gundam Wing), Paikuhan y #16 (Dragon Ball).
Kiminobu Kogure: Tanaka Hideyuki, Leo Aiolia (Saint Zeiya), Makimura Hideyuki (City Hunter).
Mitsuyoshi Anzai: Nishimura Tomomishi, Uno de los sirvientes de Koema en Yuyu Hakusho.
Ayako: Hikaru (Kimagure Orange Road).
Oda Tasumasa: Ten Shin Han (Dragon Ball), Kuno (Ranma 1/2).





Ranking KYODAI

LA MÁS "RICA" DEL ANIME



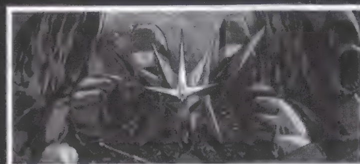
1) NAGA (Slayers)
2) Fey Valentine (C.Bebop)
3) Cutey Honey
4) Pilotesse (Lodoss War)
5) Srta. Yamabuki (Dr. Slump)

EL "MINO" DEL ANIME



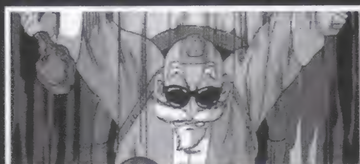
1) KENSHIN HIMURA
2) Rukawa (Slam Dunk)
3) Hikaru Ichijo (Macross)
4) Ryoga (Ranma 1/2)
5) Mamoru Chiba (S. Moon)

EL MEJOR MECHA



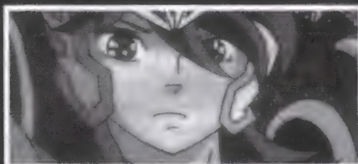
1) GUNBUSTER
2) Valkirie Skull (Macross)
3) Gekiganger 3 (Nadesico)
4) Gaiking (El Gladiador)
5) Wing Gundam Zero -Custom

EL MÁS "SÁTIRO" DEL ANIME



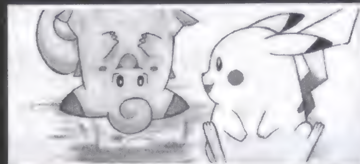
1) MAESTRO ROSHI (D.Ball)
2) Yokoshima (GS Mikami)
3) Ryo Saeba (City Hunter)
4) Sembei Norimaki (Dr.Dlump)
5) Kintaro Oe (Golden Boy)

EL MÁS AFEMINADO



1) SHUN (C. del Zodiaco)
2) Sgt. Blue (Dragon Ball)
3) Ayanozuke (Mahou T. Tai)
4) Lancer (Robotech 3rd G.)

EL MÁS CARISMÁTICO



1) PIKACHU (Pokémon)
2) Arale (Dr.Slump)
3) Hanamishi S. (Slam Dunk)
4) Cobra
5) Sanosuke (Rurouni Kenshin)

Este es sólo un modelo de lo que será nuestra sección de ranking. En los próximos números se irán incorporando nuevas catagorías. Tú puedes comenzar a votar a través de nuestro correo o por vía e-mail y así coronar a tus personajes favoritos. Participa!!! (Ranking modelo. Base de datos encuesta Kyodai a un universo de 23.450.576 personas vía telégrafo).

Pocket Monster

POKÉMON

BASARA

Gotta catch'em all!

Cuando se me pidió que hiciera un reportaje sobre Pokémon, o más bien, pedí hacer un reportaje, en realidad no sabía en qué me estaba metiendo, y por qué digo ésto, lo digo porque Pokémon ya se ha ramificado de tal manera, que para hablar del fenómeno hay que referirse a muchas más cosas que sólo la serie y los juegos de Game Boy... y eso es lo que voy a tratar de hacer en el poco espacio que tengo.



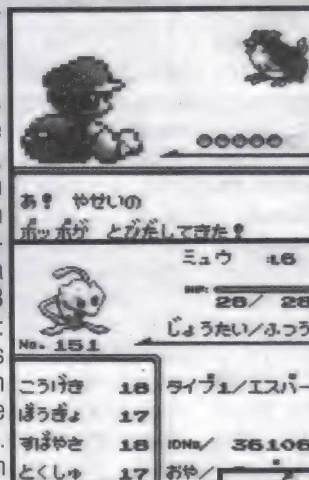
¿Harías esta fila para tener otro Pokémon?.

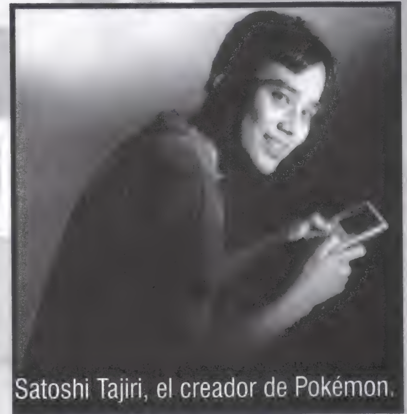
Todo comenzó aproximadamente en 1995 cuando Satoshi Tajiri y su equipo Game Freak comenzaron a diseñar una idea que a la postre traería como resultado lo que hoy conocemos como Poket Monsters o Pokémon y que ahora genera millones de dólares en ganancias para cientos de miles de comerciantes en todo el mundo.

Voy a referirme a lo que inició el fenómeno, aunque sé que ésta no es la sección de video juegos, no me queda otra más que hablar de todos los juegos para las consolas de Game Boy y N64 ya que son los que comenzaron el fenómeno y son parte importante del merchandising.



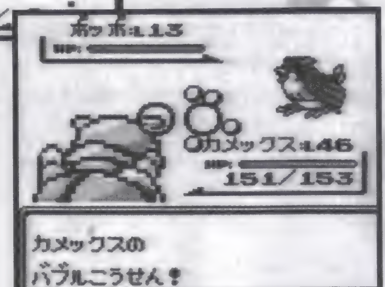
La historia comienza con estos dos juegos, Pokémon Blue versión y Pokémon Red versión, en los cuales tu debías capturar la mayor cantidad de monstruos posibles para volverte el mejor entrenador Pokémon y de pasada completar tu pokedex que contenía la especificación de cada uno de los pokémons que fueras capturando. Para lograrlo la única manera era unir las dos versiones mediante el cable "link" del GB, y así poder cambiar pokémons con otras personas porque en una versión salen pokémos que en la otra no y vise versa. Esto es lo que hacía realmente atractivo este juego, la interactividad que se podía generar entre diferentes personas y fue lo que comenzó a generar un furor con respecto al juego. Tiempo después que el fenómeno se había masificado, en una exposición de juegos en Japón estaba la posibilidad de cargar a tu cartucho de GB un pokémon más: el 151 Mew. Las colas que se hacían eran realmente impresionantes. Personas estaban dos o más horas en la fila para obtener su nuevo Pokémon. Lo interesante de esto es que nadie sabía que en el juego había un Pokémon oculto ya que Satoshi y su equipo lo habían programado de forma secreta y ni siquiera la gente de Nintendo sabía que estaba ahí. Luego salió la versión verde que poseía las mismas características de las versiones anteriores pero salían monstruos más fácilmente que en las versiones anteriores y vise versa.

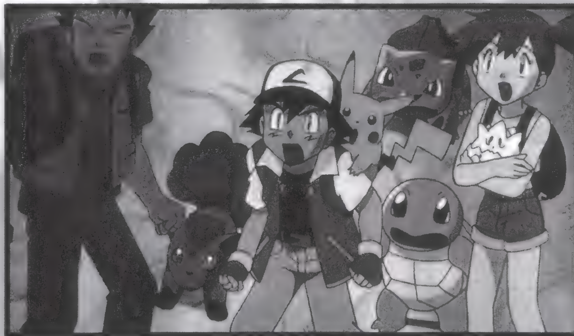




Satoshi Tajiri, el creador de Pokémon.

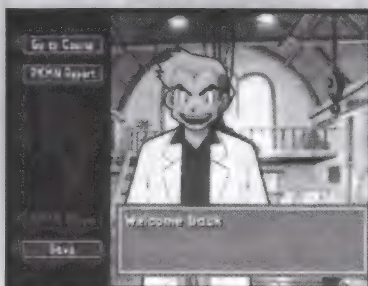
Después de la tormenta ...... la serie. Cuando el que no conociera Pokémon en Japón era aislado en una celda y torturado con corriente, vino la serie de dibujos animados que expandió el fenómeno a todo el mundo. Yo llevaba un tiempo con el juego de GB cuando comenzaron a dar la serie de TV. Y debo decir francamente que pensé que aquí en Chile no causaría ninguna conmoción por lo siguiente. Creí que al momento de llegar la serie el juego llegaría inmediatamente y si analizamos fríamente, el juego en lo que se refiere a gráficos y a música es bastante simple, recordemos que está hecho para el formato clásico de Game Boy y no





para el Color. Lo que hace realmente espectacular el juego es la diversión que te da, pero ya he visto en muchas ocasiones que algunas personas miden la calidad del juego sólo por sus gráficos sin preocuparse de las horas de entretención que te pueda dar. De hecho muchos que vieron el juego en mi casa lo encontraron "ORDINARIO", por lo que imaginé que nadie querría ver la serie. Después de esta crítica social continúo. Quienes seguimos el orden correcto de Pokémon, es decir juego - serie pudimos realmente disfrutar la conversión que se había hecho en lo que respecta a música, diseños de personajes y algo muy importante: su esencia. Me refiero con esencia a pequeños detalles como: primero es necesario atontar a los "monstruitos" para poder capturarlos, la música al momento de captura es la misma pero arreglada, el orden de recorrer las ciudades es el correcto, la música de las ciudades es la misma, el diseño de personajes es idéntico, etc... Y digo que esto es importante o sólo hay que recordar el fiasco de Street Fighter V.

Luego vino Pokémon Stadium para Nintendo 64 y aquí fue donde queo' la cag*. ¿Qué gracia tenía este juego?... toda la del mundo. Mediante el cable link de GB uno podía pelear contra un amigo cada uno con sus



pokémon y cada pokémon con diferentes niveles. Si bien era entretenido, la gráfica era precaria. ¿Dónde estuvo la gracia?. Mediante un dispositivo que ya se venía usando en Japón hace mucho tiempo para diversos juegos, podías conectar el cartucho de GB a tu N64 para poder jugar en contra de un amigo pero con las gráficas de N64, conservando las evoluciones, los poderes y los niveles de tus pokémons. Esto generó aún

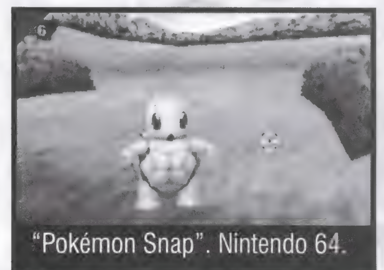


más furor del que existía, ya que no sólo podías interactuar con otros amigos y sus Game Boys sino que con el N64. A mitad del año pasado salió la segunda versión de este juego que es básicamente lo mismo pero con mejoras gráficas.

Yellow versión "Special Pikachu Edition". Por el éxito alcanzado por la serie no podía faltar su aparición en el mundo de los video juegos, la versión amarilla de Pokémon en sí es casi lo mismo que las versiones roja, azul, y verde pero con una pequeña diferencia: el primer pokémon que te da el profesor Oak es Pikachu y el equipo Rocket ya no está representado por tipos en trajes de cuero sino que por Jessie y James (Kojiro y Musashi) los ya conocidos archivillanos de la serie de Tv.

También para el N64: Pikachu Genki Dechu (Pikachu se siente bien). Este es el primer juego en el cual Pikachu abandona al resto de sus compañeros de aventura para iniciar su carrera como protagonista de juegos. PGD al igual que el Pokémon stadium para poder jugarlo necesita de un aparato que es un sistema de reconocimiento de voz. Esto eleva el tema de las mascotas virtuales al siguiente nivel. El equipo de reconocimiento de voz viene con el cartucho de PGD. La historia empieza en un paisaje poligonal tropical el cual puedes recorrer con el joystick de N64. De repente encuentras a Pikachu durmiendo sobre un tronco y al momento de llamarlo éste despierta. La idea del juego es que trates bien a Pikachu para poder ganarte su confianza y que no se arranque al bosque. Durante el juego deberás resolver puzzles y pasar mini games sin olvidar de alimentar al roedor para que no se enoje. En la mayoría de los casos las instrucciones de Pikachu serán dadas por comandos de voz.

Pokémon: The Gathering? Los jugadores de Magic deben haber entendido este "shiste", aunque eso no implica que lo hayan encontrado gracioso. Lo que sucede es que la compañía "Wizards of the Coast", la misma responsable del popular juego de cartas "Magic", es también la responsable del nuevo y popular juego de cartas de Pokémon, que está superando en ventas al antes mencionado. Este juego es bastante



"Pokémon Snap". Nintendo 64.



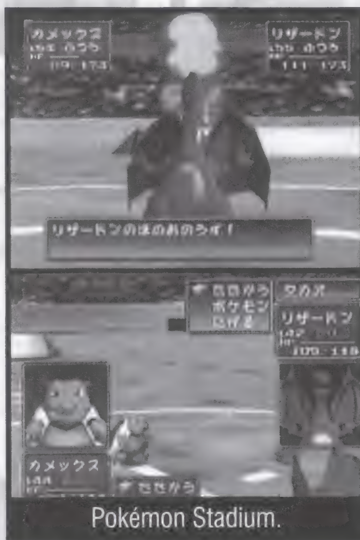
Portada del "Pokémon Stadium".

simple, olvídense del grado de complejidad que existe en Magic. Existen diferentes tipos de cartas, las de Pokémon's, las de "trainers" y las de energía (especie de "Mana"). La forma de matar a tu oponente es fácil: robándole las seis medallas que están representadas por seis cartas al azar, o matándole todos los Pokémon de la mesa. Para bajar un Pokémon a la mesa no necesitas ocupar cartas de energía, sólo lo bajas. La energía es necesaria para hacer los ataques o para evolucionar a tu Pokémon. Por ejemplo para poner un Raichu en juego es necesario tener en la mesa una carta de Pikachu y además poder pagar el co$to de la transformación. En sí este es un juego bastante entretenido que me gustaría jugar si algún día soy millonario. Y por qué digo ésto, porque como todos sabemos la Wizards es una compañía sumamente comercial que cada dos días va a sacar nuevas cartas y nuevas versiones de cartas antiguas sólo para aumentar la colección y para hacerte gastar más dinero del que tienes, obligándote a vender tu perro para poder comprar cartas.


Pikachu Genki Dechu

Pokémon Pinball y Card: Sobre estos dos juegos de GB no me voy a referir mucho puesto que para mi gusto son netamente comerciales. El Pokémon card es muy similar a lo que es el juego de cartas de Snk v/s Capcom que criticamos en la sección de video Juegos. En Pokémon pinball puedes elegir entre dos máquinas dentro del juego: la roja y la azul, las cuales debes ganar para tener todos los pokémons.

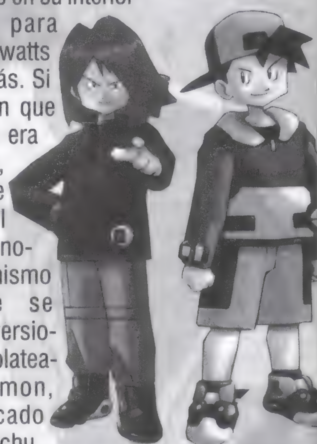
Pokémon Pikachu. De todo lo que ha sacado Nintendo referente a Pokémon, este es el aparato que se


Pokémon Stadium.

lleva los laureles. Es una especie de mascota virtual pero que también te sirve de reloj despertador, además en su interior posee una pelotita que se mueve al momento que comienzas a caminar. Esto tiene dos funciones: contar los pasos que das, y que Pikachu sepa cuando comienzas a caminar para "acompañarte" ya que si no caminas en mucho tiempo pensará que lo abandonaste y se enojará contigo o se enfermará, etc... ¿Para qué sirve esto?. Porque a medida que tu vas caminando iras ganando watts los cuales te servirán para regalarle dulces, volar en planeador, tocar piano y muchas otras cosas que pondrán feliz a Pikachu. Si analizamos fríamente el asunto, Pikachu es más un amigo virtual que una



mascota virtual ya que no es tan esclavizante. Pikachu se baña solo, hace castillos de arena, se va a dormir cuando tiene sueño, lee comics, anda en bicicleta, eleva volantines, etc... También posee en su interior mini juegos para poder apostar watts y así ganar más. Si ustedes creían que este aparatito era sorprendente, esperen a que les cuente. El pasado 21 de noviembre, al mismo tiempo que se lanzaron las versiones dorada y plateada de Pokémon, salió al mercado Pokémon Pikachu Color, que además de poseer la ventaja de ser en color, trae música, nuevas animaciones y nuevas opciones. Pero lo más importante, será compatible mediante su puerto infrarrojo, con las versiones dorada y plateada de GB. Esto te permitirá traspasarle watts a modo de puntos de experiencia a tu Pikachu en el GB


Personajes de Pókemon Gold



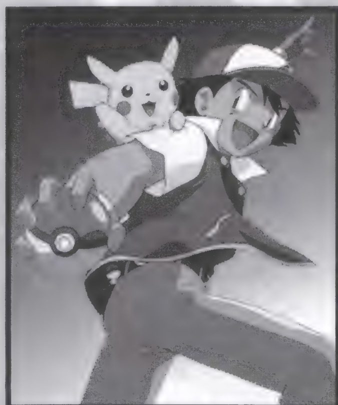




y experiencia a modo de watts a tu PPC. Esto reafirma lo que les decía antes con respecto a la interactividad que busca generar Nintendo entre sus productos y entre jugadores, y digo entre jugadores, porque uno le puede cambiar un Pikachu a un amigo en el GB sólo para poder tener más watts para tu mascota.

Pokémon Snap. En este juego tú controlas a Fletch, el reconocido fotógrafo de pokémons que aparece en la serie, quien por ordenes del Dr. Oak, debe conseguir fotografías de pokémones para su mejor estudio. Tú te subes a un vehículo el cual lleva una trayectoria fija por uno de los 5 senderos que elijas (Beach, Túnel, Volcano, River y Cave). En realidad hay uno más pero... descúbranlo ustedes mismos. En cada uno de los caminos tu vas viendo diferentes pokémones dependiendo del curso. Es decir, no esperes ver un Charmander en la playa. Al final de la pista llegas a un portal que te lleva al laboratorio del profesor Oak. Para conseguir las fotos puedes valerte de recursos como manzanas para que estén felices o bombas de humo para desmayarlos. Cualquier recurso es válido.

Pokémon Gold y Silver. Las últimas entregas de la saga para el Game Boy. En realidad sobre la historia no les puedo decir mucho ya que aún no está dis-ponible la versión americana por lo que he tenido que jugarlo ínte-gramente en japonés. Lo que sí les puedo decir es que de estas versiones pueden tener cerca de... 250!! pokémons y que los gráficos de los escenarios mejoraron de forma considerable al igual que su música. Algo interesante es que estas dos nuevas versiones son compatibles con las tres antiguas, es decir, puedes cambiar pokémons o pelear con un amigo que posea cualquiera de las tres versiones anteriores.



Pokémon en Manga. Ya existen varios Mangas relacionados con el tema de Pokémon los cuales poseen dibujos bastante similar al de la serie de Tv. Sin mayores diferencias salvo en el diseño de algunos personajes como Mewt y Charmander. En sí el Manga es bastante entretenido, de una historia simple y de fácil lectura.

Por ultimo voy a referirme un poco al merchandising, pero no a todo ni a cualquiera, ya que ahora cualquier mono amarillo de orejas puntudas aunque sea un elefante se vende por Pokémon y 'como pan caliente'. Me voy a referir a uno en particular, un pokedex muy similar en forma y tamaño al que usa Ash (Satoshi) en la serie. Este aparato producido por la compañía Tiger famosa en la producción de juegos electrónicos del tipo "Game and Watch", trae a los 151 pokémones en memoria con sus respectivas evoluciones además de todos lo ataques que son capaces de realizar y aprender. Lamentablemente no me ha tocado verlo por acá en Chilito pero espero verlo pronto.

Espero que les haya gustado mi paseo por el universo Pokémon, traté de ser lo más claro posible. Si no lo logré y poseen cualquier pregunta, háganla al Mail de la revista. Para quienes no sean fanáticos de los video juegos, discúlpenme por haberlos mencionado en tantas ocasiones, pero hay que recordar que ahí fue donde empezó todo. Dedicado a Ingrid y a Pri-Pri (Q.E.P.D). Chao.

¿Fenómeno Pokémon? ¿Cuál Fenómeno?



A veces la publicidad supera lo imaginable.



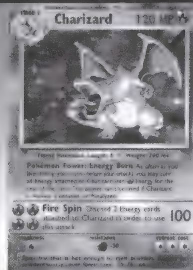
Cards: No hay límites de idiomas.



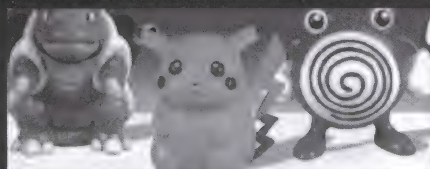
MANGA: Un producto inevitable. Autor :Toshihiro Ono.



El fanatismo por cambiar y coleccionar las CARDS.



Acá en Chile, esta carta la obtienes por sólo $23.000



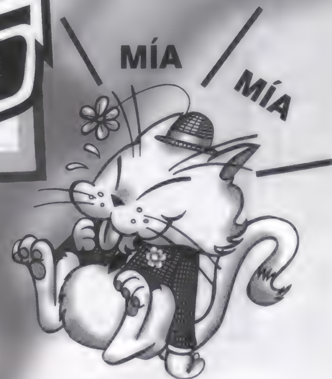
Tres de los millones de juguetes de la serie.

EXTREME CHILEAN PARODY V THE REVENCHE

POR GENERAL BOY

Desde lo más profundo del espacio se avecina la amenaza de Daríox el Grande y su horda de Mostros Sintéticos. En la tierra, tres de los colosos más poderosos del universo se reunen por primera vez para acabar con la amenaza de Daríox, en uno de los combates más espectaculares de la historia de las parodias. Junto a Vengallota, Burbujatrón y Almendriador vive el combate del siglo contra "Soy la Mandrileja" el último esbirro sintético que amenaza la tierra.

el festival de los ROBOTS SUPERPODEROSOS

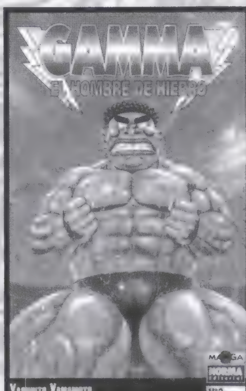


Yasuhito Yamamoto

GAMMA

SEMBEI

Otro ser "especial" para el mundo del Manga.



Este compadre sí que es un plato. Cuando me presentaron el Manga lo ví y me reí (digamos las cosas como son, Gamma no es un Manga que te impulse a comprarlo).

A los que lo compraron se dieron cuenta que todo lo que entra por los ojos no es ni bueno ni malo, hay que leer, analizar y releer para emitir un juicio razonable, serio y con fundamento. Luego de esta pequeña clase de moral lectora y lógica aplicada pasaré a revisar el argumento.

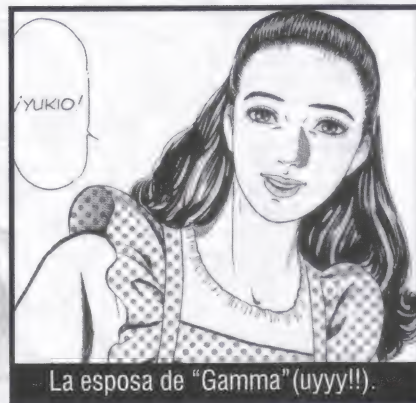
Gamma Teruo es un "pachacho" de cara cuadrada, cejas pobladísimas, cabello crespo, nariz de caballo, es bien feíto el hombre. Vive preocupado de situaciones "normales" de la vida cotidiana que pasan inadvertidas para todos menos para él, como ser que la señora de tu jefe esté robando en el supermercado donde trabaja el marido, pensar si transvestirse sería de poca hombría (aunque eso no es normal). Preguntas filosóficas como qué es el trabajo o qué es la vida o por qué él está parado en la Tierra son las que trata de responder. Lo malo es que la única respuesta que saca en concreto es esta frase:



"tengo que cambiar"

Este compadre tiene una personalidad muy tímida. Cuando ante una situación (generalmente embarazosa) se ve inmiscuido, a lo único que atina es a... DESNUDARSE, dejando entrever una contextura física digna de un físicoculturista. Es un manga que a uno lo hace revisar sus propias situaciones cotidianas y reflexionar sobre cómo reaccionaría ante la misma situación.

Gamma está casado (quién sabe cómo) con un monumento de mujer (quién sabe cómo) y tiene un hijo de unos 9 años (quién sabe cómo). Es una familia como cualquier otra.



La esposa de "Gamma"(uyyy!!).

(Este Gamma es tímido para algunas cosas no más como pueden ver).

Esta es una publicación de Norma Editorial. En Japón fue publicado en 1993 por la Kodansha (Sailor Moon) y en España en 1995. Es un Manga de Yasuhito Yamamoto, un buen dibujante en todo sentido. Este mangaka es bueno porque dibuja gente normal (excepto Gamma), que vive en un mundo normal, no protagonistas estrafalarios ni cafichones ni cabrones. Además de dibujar unos cuerpos femeninos exquisitos (la Sra. de Gamma ... Uuyy)

Ya, cómprenlo, está en las distintas Crazy. Se sorprenderán. Se los prometo.



"Gamma" y su increíble musculatura.



El Galán "Gamma Teruo", 39 años.

Square

Final Fantasy

SQUALL

El maravilloso compendio de imágen, sonido y una emocionante historia.



Qué tal amigos!! Lo prometido es deuda y heme aquí una vez más para comentarles al fin la gran obra de la compañía Square Soft. Bombos y platillos para el divino FFVIII, ¡¡adelante elite SeeD!!. Si la entrada de la saga FF a los 32 bits de Sony fue una buena muestra del buen hacer de los programadores de Square, su octava entrega se impone como el mejor juego RPG superando incluso a otros géneros. Sus cualidades son extremas y mantuvieron a los fanáticos pendientes más de año y medio a la espera del RPG definitivo de la mítica saga (quién no tuvo en sus manos el demo del juego incluído en Brave Fencer Musashi). Bueno pues, recorramos el maravilloso universo de magia y aventura de FF en un rápido repaso por los diferentes sisitemas caseros (espero que me alcancen las páginas). Corría finales de 1991 y 1992 y en Chile reinaba la consola de 8 bits Nintendo, hasta que un día llegó a mis manos de humilde videojugador un cartridge (por no decir "cartucho") de 1990 de una tal compañía llamada Square. El estilo sobresaliente de este "llamado" Final Fantasy era mi primera incursión en el mundo de los RPG , y desde entonces este género se unió a mi sangre (ja ja ja ja ja ja que palabras más apocalípticas). Pero a raíz de esto la investigación va más atrás, específicamente al año 1987 en Japón, donde una pequeña compañía (ya saben cual) creaba este juego como último intento en un masivo mercado de la consola Famicom. FF fue entonces basado en el juego Dragon Quest (conocido por acá como Dagron Warrior), de la compañía llamada Enix , (que de ahí en más sería la eterna competencia). Las ideas, los fondos monetarios y todas las esperanzas iban depositadas en aquel "cartucho" de 1 mega, mientras que para los diseños de personajes se contrató al dibujante Yoshitaka Amano. De hecho el juego fue bautizado Final Fantasy producto de aquel último intento (o sea "triunfamos o nos vamos al infierno" o, seamos chilenos ca.....), saliendo un 18 de Diciembre de 1987. Sobra decir que triunfaron y la saga ha tenido un enorme desarrollo desde entonces, caracterizándose por presentar una fresca historia en cada capítulo. La primera aventura nos presenta a 6 personajes de los cuales podemos seleccionar 4 y luchar en batallas mediante un sencillo sistema de turnos (a diferencia de Dragon Quest que contaba con un personaje). Las espadas y los hechizos nos transportaban a un mundo de reyes y princesas donde debíamos restaurar la luz y el orden mediante cuatro orbes elementales. Lucharíamos contra los 4 demonios elementales (Lich, Kary, Kraken, Tiamat) para finalmente volver 2000 años al pasado para eliminar al ya vencido Villano Garland, esta vez fusionado con los 4 demonios formando al Némesis de la humanidad Chaos.



Cg de "FF Anthology " para PSX.

Luego del inesperado éxito de la primera versión era evidente que aparecería una secuela, FFII lanzado el 17 de diciembre de 1988. Esta vez con 2 megas y mejorado tanto en gráficos en como sus BGM, que siguieron la misma gran calidad de la primera entrega. Ahora los nuevos héroes Frionel, Guy, Maria y Lionheart harán frente al imperio Baramekia ayudados por personajes como Paul, Kashuon, e incluso el primer Cid el experto en Airships (Hironobu Sakaguchi compara a este personaje con Yoda de Star Wars debido a su sabiduría y a sus continuas apariciones en la saga). Al final el emperador de Baramekia no resulta ser el más malo, si no que la entidad Dark Cloud. Más aún, Lionheart traicionará al grupo convirtiéndose en un Dark Knigth, pero posteriormente volverá al grupo para hacer frente a la amenaza final que representa un revivido emperador y Dark Cloud fusionados esta vez en el Emperador del Infierno. Deberíamos esperar hasta 1990 para disfrutar de la tercera entrega en la cual se exprime al máximo la capacidad gráfica y el arcaico chip de sonido del Famicom, para brindarnos una interesante historia apoyada esta vez en 4 megas. Los Onion Knigths de la villa de Uru encuentran el altar del cristal del viento donde recibirán poderes de guerreros ancestrales para reestablecer el balance entre el poder de la luz y la oscuridad (los poderes se ven reflejados en el exitoso job system que nos permite cambiar de "Job" para así poder ganar distintas habilidades). Tras muchas aventuras abandonarán el continente flotante en el que se encuentran , liberarán a la Tierra de la subida de los mares mediante la ayuda de Helia y el cristal del agua; conocerán a Arus (príncipe de Saronia), a Doga y Une (2 poderosos magos) y cómo no al Cid de esta entrega, esta vez, un ingeniero. Pronto vencerán en la torre de cristal a Zande, antiguo compañero de Doga y Une y supuesto responsable de la decadencia mundial. Al final resulta ser otro el culpable. Cloud of Darkness, el cual corrompió a Zande y que proviene del mundo de las sombras. Ya en el mundo de las sombras los Onion encontrarán a sus contrapartes oscuras y tras enfrentarse finalmente estos los ayudarán a vencer a Cloud of Darkness.



Acá está el inicio de todo "Final Fantasy 1". Un mega de jugabilidad y emoción.

Estos 2 últimos FF no pudimos disfrutarlos acá debido a problemas entre Square y Nintendo (el primero estaba prácticamente listo y el segundo habría tenido que competir con el monstruoso Snes, declaró



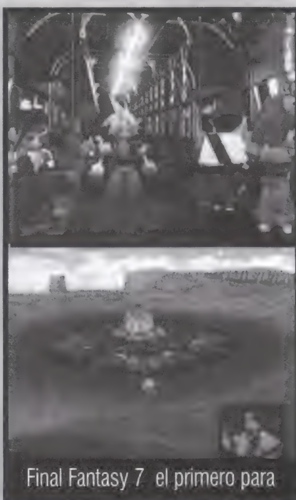


Final Fantasy 5. El primero en 16 megas.

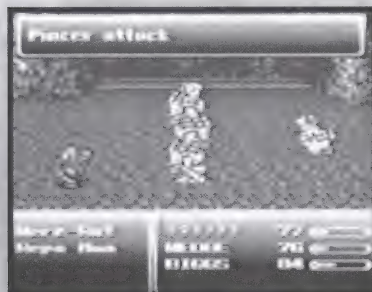
Cloud Strife. El bacán protagonista de Final Fantasy 7.


Final Fantasy 6. 24 megas.

Hiromichi Tanaka, director ejecutivo). Sin embargo en 1994 tendrían reedición FFI y FFII en un solo pack de SFamicon.. Con el S.famicom en las calles aparece un 21 de agosto de 1991 FFIV y los 8 megas utilizados nos regalaron unos detallados y coloridos gráficos con buenos efectos de Scalling y modo 7, mientras que la soberbia composición musical de Nobuo Uematsu (siempre presente en la saga) hacía lo suyo. Importante nombrar el nuevo "ATB" (active time battle system) que agilizaba las luchas permitiendo a enemigos y héroes atacar con un tiempo determinado único, y los hechizos de invocación que nos permitían llamar criaturas para utilizarlas en nuestra ayuda (shiva, ifrit...etc.). La historia nos presenta a Cecil, un Dark Knight del reino de Baron (y además pateado de la legión RedWings del mismo) que posteriormente deberá convertirse en un paladín, caballero de la luz, para hacer frente a su malvado hermano (esto se sabe al final) Golbezar, el cual busca el poder de los últimos 4 cristales con la ayuda de los 4 demonios elementales: Scarmiglione, Cagnazzo, Barbariccia y Rubicant. Muchos ayudarán en su aventura a Cecil (incluído Cid, experto mecánico) pero finalmente Edge, Kain, Rydia y Rosa enfrentarán junto a él en el templo lunar al malvado Zeromus, responsable de todo. En Octubre del '92 llega la quinta parte, que algunos consideran hasta hoy la mejor entrega debido a sus 16 megas de memoria que potenciaban efectos ya utilizados anteriormente así como la música que continuaba de primer nivel; (el tema central, Dear friends es muy inspirador). Se vuelve a utilizar el Job system presentado en FFIII, aunque mejorado, ampliando en número de "jobs" por protagonista. Esta vez la historia nos transporta a mundo que se ve afectado por la caída de meteoritos y la extraña quebrazón de los cristales elementales. El protagonista (a quien deberemos colocar nombre y otras veces conocido como "Butz") junto a la princesa Reina, un viejo amnésico llamado Galuf (que resulta ser rey de otro mundo) y Faris, una marimacha pirata, hermana perdida de Reina, harán frente al malvado ExDeath y sus cómplices (Gilgamesh y Enkidoh entre otros) en otro mundo (al que llegan gracias al profesor Cid y su nieto Mid). Galuf muere (pero es reemplazado por su nieta Krile), mientras Exdeath logra unir ambos mundos comenzando a destruir localidades con el poder de la " nada", lo que hará que nuestros héroes se lancen definitivamente a la batalla final contra el malvado hechicero. La culminación definitiva para los 16 bits vendría un 2 de abril de 1994 con FFVI, majestuoso juego de 24 megas con unos gráficos alucinantes (numerosos efectos de luz y uso de S.parallax sumados a los efectos conocidos) , que queda patente en el belleza de diseño de los escenarios, los espers y el enemigo final, digno de una pintura renacentista. La espectacular composición musical de Nobuo Uematsu queda plasmada en el tema central de Terra, el reino de Figaro o la aclamada opera (la música de los FF desde S Famicom era comercializada en Cd's de audio, pero esta entrega tuvo aún más). Nota aparte el mejorado sistema de batalla activo y el sistema prolijo de relics. La historia ya comienza a alejarse de los conceptos medievales de un comienzo y nos presenta a una sociedad dominada por el imperio de Vector que no ha visto la poderosa magia por 1000 años desde la terrible guerra de "Magi". Terra (o Tina, depende de la versión) Branford una chica mitad humana mitad Esper (una antigua raza mágica), capaz de utilizar magia, se une a la resistencia contra el emperador Gestahl y su servidor Kefka, apoyada por Locke Cole, Sabin , Edgar Figaro, Setzer Gabianni, Celes Chere (que puede utilizar magia vía manipulación genética), Gau, Cyan Garamonde,Strago Magus y su nieta Relm Arrowny, finalmente el ninja Freak Shadow (quien en realidad es el padre de Relm). Otros personajes son Mog el Moogle (recordemos que la aparición de estos simpáticos animalillos fue en FFIII y la de los Chocobos fue en FFII, estos últimos ya con varios juegos propios), Umaro, el sasquatch Berserk y Gogo el mímico (mm... olvidaba la pequeña participación del heroico general Leo antes de ser muerto por Kefka). La crucial intervención de los Espers permitirá a los protagonistas conocer la magia, mientras Kefka traiciona a Gestahl y al imperio apoderándose del poder de los Esper y dejando el mundo al borde de la destrucción. Un año más tarde nuestros héroes se reunirán y pondrán fin al reino de terror que Kefka mantiene en lo alto de su torre con el poder de un dios. Como detalle debo mencionar al ingeniero Cid de esta entrega y la primera aparición de Biggs y Wedge (2 soldados que nos acompañarán al comienzo), basados en los nombres de los personajes aparecidos en StarWars. Ahora veamos las traslaciones. FIV apareció en occidente bajo el nombre de FFII con la trama un poco retocada, cambio de nombres, zonas removidas y un tipo de juego simplificado (aunque con Sgame genie se puede recuperar algo). FFV simplemente no apareció debido al tamaño de memoria del catridge (los yankees tienen la culpa) y por ser considerado muy complejo para el publico occidental. Posteriormente en 1995 Square pretendía lanzarlo en occidente bajo el nombre de FF "Extreme" pero el cierre del departamento de Square y la caída de los 16 bits nos dejaron nuevamente con las ganas. Por último FFVI tuvo una correcta translación bajo el nombre de FFIII. Y para qué hablar de la reciente edición del pack Anthology que recoge los tres FF nombrados con escenas CG, para Playstation , aunque para el público occidental sólo V y VI, debido a problemas de traducción y bugs de FFIV. De todas maneras gracias Square (eso sí... ¿para cuándo los tres primeros?). Otras incursiones fueron hechas bajo el nombre de FF para juegos de Game.boy (obviamente con otro nombre en Japón) y no puedo dejar de nombrar la impresentable joya netamente gringa (muy, muy pocos japos) FF "Mistic Quest", una mula para los fanáticos de la saga. Pasaron tres años y supuestamente la continuación aparecería para la futura consola de Nintendo (64) (unas imágenes se vieron por allí pero nada más), pero Square y Nintendo.....Q.E.P.D. Square entonces había comenzado a trabajar en la consola Playstation de Sony en un magno proyecto que incluía a 120 artistas, tecnologías "top" y más de US$ 30 millones invertidos. El diseño corrió esta vez a cargo de Tetsuya Nomura (Amano sólo en las ilustraciones) y el look del juego cambia por uno tipo años '20 (olvídense de reyes y princesas). El resultado: una soberbia historia representada bellamente por escenarios prerenderizados y con un trabajado engine 3D para las batallas con una animación de 15 fps. Nobuo Uematsu compuso para esta


Final Fantasy 7 el primero para





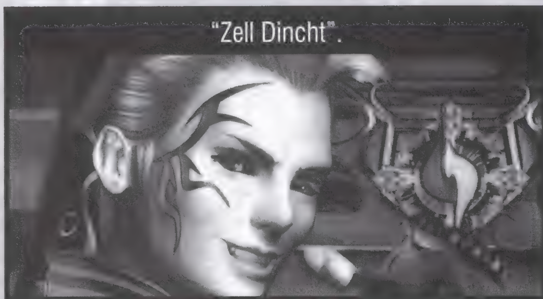

CG del clásico "Magitek" de FF6.

ocasión más de 100 melodías de alta calidad (hablamos de un chip más avanzado) y temas como "FFVII Main Theme" y "One-Winged Angel" son dignos de una orquesta de alto nivel (las versiones Remix son insuperables). Y para finalizar el producto unas escenas CG

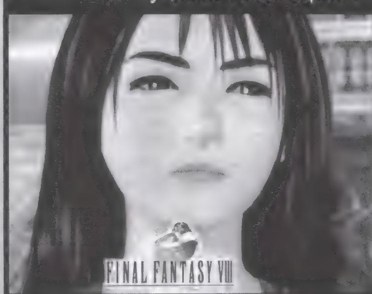


increíbles. Esta vez cloud Strife es el protagonista, un mercenario con un pasado confuso que se verá en medio de la batalla entre un grupo rebelde-ecologista, llamado Avalanche y la corrupta organización Shinra que arrebata la energía del planeta poco a poco con sus Mako reactores.

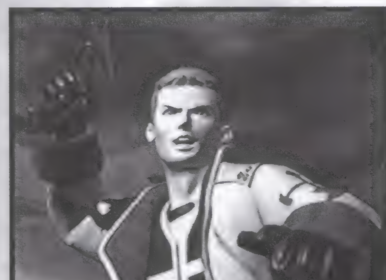
Pero el verdadero villano que llamará la atención de ambas facciones es Sephiroth que tras un triste error del destino, se propone convertirse en un dios mediante la segura destrucción del planeta. Para ello convoca un gigantesco meteorito que sólo puede ser detenido mediante la invocación de la magia Holy por parte de Aeris única descendiente de la raza de los "Ancients". Pero Sephiroth elimina a Aeris y se encierra en un cráter del Polo Norte para esperar por el meteorito. Tras pasar las penurias de un Cloud enfermo y enfrentar la amenaza de gigantescas criaturas llamadas "Weapon" el equipo compuesto por Tifa Lockhart, (la bien dotada señorita...mmm, mi favorita) amiga de infancia de Cloud, Barret Wallace jefe de Avalanche, Red XIII, un felino destinado a salvar al mundo, Cid Higwind, piloto cuyo sueño es surcar el espacio, Cait Sith un extraño gato mecánico (sobre un gran Moogle mecánico) y los personajes optativos Vincent Valentine experto en armas de fuego (bien freak) y la ninja caza materia Yuffie, acabarán con la amenaza de Sephiroth y serán salvados del meteoro por el espíritu de Aeris y su Holy (aah! Los biggs y Wedge de esta entrega son unos miembros del grupo Avalanche). El sistema ideado para el juego esta vez está basado en las materias , esferas mágicas que pueden ser linkeadas a las armas y protecciones de los personajes para darles las propiedades deseadas por el jugador (Sumonner, mago blanco o una amalgama, dependiendo de las posibi-lidades y la imaginación). Nota aparte merece el dato que el 31 de enero de 1997, a su salida, FFVII vendió más de 2 millones de copias en ese mismo día (si lo sumamos a la venta en occidente y la posterior versión "international" nos damos cuenta que esos 30 millones invertidos regresaron varias veces a la compañía). También cabe nombrar el juego favorito de mi amigo Rockman, FFtactics, aparecido en Junio del '97, un soberbio juego de estrategia con una excelente trama medieval, que incluye Job "System y todo. Dos años pasan y Square se familiariza plenamente con la consola PSX, ya que Yoshinori Kitase, director del proyecto y su equipo, tenían la difícil tarea de cómo superar el exitaso de FFVII (aunque en éste no se habían utilizado las capacidades a Full del procesador). La respuesta, el multimillonario proyecto FFVIII en el cual se plantearon metas totalmente altas y cómo no, el total aprovechamiento de las posibilidades del PSX. Y realmente lo lograron, ya que FFVIII vendió solamente el 11 de febrero del pasado año (día de su lanzamiento en Japón) más de 2.570.000 copias. Los responsables de esta historia de amor (sólo basta con ver el logo) son Shun Moriya y Hiroki Chiba, supervisados por Yoshinori Kitase, mientras que los diseños vuelven a ser de Tetsuya Nomura y los diseños mecánicos corren a cargo de Hideyuki Matsumoto, transpor-tándonos a una era aún más futurista que FVII. Comienza la magnífica obra y su alucinante secuencia CG de intro nos presenta a Squall Leonhart (SI!!, por fin Squall, pura calidad!!) y su compañero de clase Seifer Almasy en un brutal duelo que resulta ser un extremo entrenamiento donde ambos dejan sus frentes marcadas por una cicatriz. La verdad es que Squall de 17 años, joven solitario, frío y de pocas palabras, estudia en la escuela militar Balamb Garden (que por cierto es bacán ya que tiene entre otras cosas un lugar de entrenamiento onda "Jurassic Park" con monstruos reales y bibliotecas llenas de Kyodai!! Jajajaja), donde espera poder ingresar a la elite mercenaria SeeD, que realiza distintos trabajos de peligro por módicas sumas de dinero. Tras recuperarse de su herida facial, Squall y su atractiva instructora Quistis Trepe (de 18 años y maestra en el látigo...no, no es "sao"), se aventuran al examen del joven por obtener el Guardian Force Ifrit en la caverna de fuego. De regreso en el Garden todo parece listo para el examen final de los postulantes de SeeD. La misión consiste en limpiar de soldados Galbadia el recientemente atacado puerto de Dollet. Para ello los candidatos deberán demostrar sus habilidades en combate real. Squall integrará el equipo "B" junto a Zell Dincht, experto en artes marciales, pero con un comportamiento explosivo y como capitán de equipo a Seifer (18 años), el "chico problema" (esta es como la tercera vez que da el examen). Todos ellos supervisados por Quistis. Antes de partir Cid Kramer, rector de la escuela, les alienta a la vez que espera que Squall y Seifer entren en las filas de SeeD debido a que ellos dominan un arma muy poco usada pero muy efectiva llamada Gunblade, que consiste en una larga hoja cortante unida a un arma de fuego (Squall posee el modelo de revólver mientras que Seifer el de pistola). Los comandos irrumpen en Dollet y el equipo "B" toma la plaza (ese era su objetivo), pero

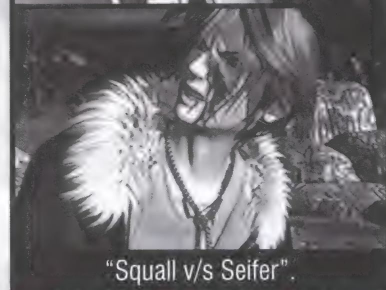


"Zell Dincht".

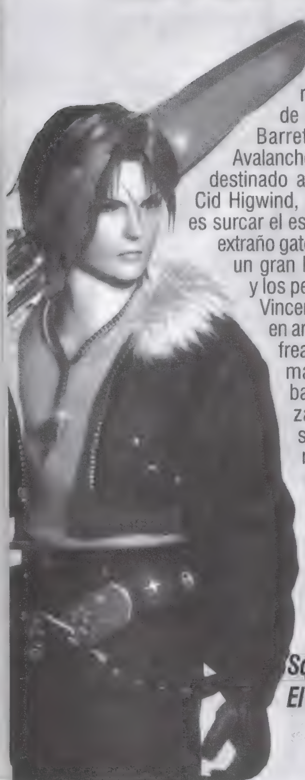


"Rinoa Heartilly", la novia de "Squall".



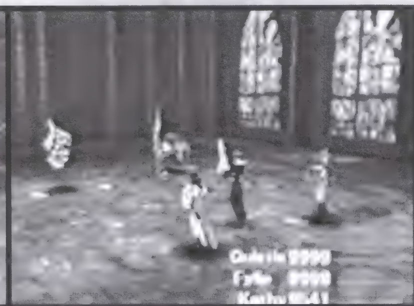


"Squall v/s Seifer".



Squall LeonHart. El héroe de la historia.

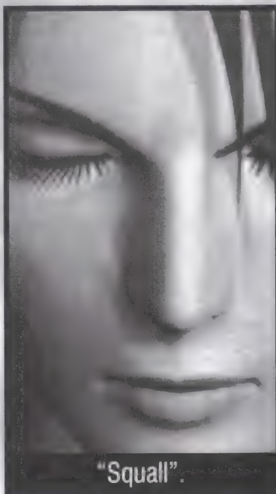




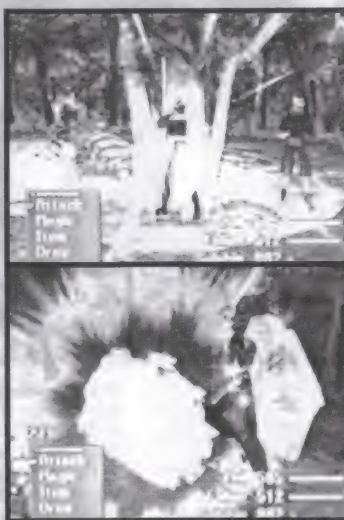


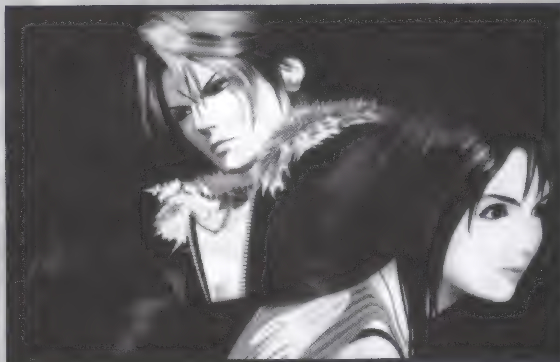
"Edea" la poderosa hechicera.

pronto Seifer se aburre y desobedeciendo las órdenes dadas, parte con su equipo (y posteriormente solo) a la torre de comunicaciones donde hay más Galbadias. Allí Squall y Zell deberán enfrentarse a Biggs y Wedge (esta vez, un par de soldados mediocres), y al monstruo Elvoret con la ayuda de una chica llamada Selphie Tilmitt del equipo "A", cuyo objetivo es darles un mensaje de retirada. En 30 minutos deberían alcanzar la playa de desembarco. Tras duras penurias causadas por la gigantesca araña mecánica "X-ATM 092" el equipo logra escapar en ultimo momento gracias a Quistis. Ya en el Garden Squall, Selphie, Zell y un chico llamado Nida (otro nombre "SW") son los únicos en pasar el examen y convertirse al fin en SeeDs, y en la misma noche de la graduación, Squall conoce a una bella chica que lo obliga a bailar sin siquiera dar su nombre, además de enterarse que Quistis ya no sería más su superior, pasando a ser simplemente una SeeD (de hecho ésta trata de engrupirse a Squall... pero no, con cualquier mina no pues, jajaja). A la mañana siguiente Squall, Zell y Selphie son enviados al pueblo de Timber donde deberán apoyar a una pequeña fuerza de rebeldes llamada "Forest Owls". Pero en el camino el grupo caerá en un extraño sueño donde conocerán las aventuras de Laguna Loire, un soldado


"Squall".

Galbadia de 27 años y sus colegas de armas Ward Zarback y Kiros Seagul ambos de 25, que abandonan el campo de batalla para ir a tomarse unos tragos a un hotel de Deiling City (mmm... esto me huele al trío de borrachos "Good Fellas": Basara, Rockman y Farfromnormal). Allí vemos al amor de Laguna Julia Heartlly, una pianista que basada en las distintas facetas de Laguna (más bien yo diría compor-tamiento estúpido), planea componer una canción ("Eyes on me") que refleje los sentimientos y ganas del soldado por convertise en un periodista profesional y todo un hombre de mundo. Tras este extraño suceso el equipo SeeD contacta a los F.O. y su "princesa", Rinoa Heartly que resulta ser la chica que Squall "conoció" en la fiesta de graduación. El plan de los F.O consiste en secuestrar al presidente Deiling para así liberar al pueblo de Timber de la tiranía de la nación de Galbadia. La operación se lleva a efecto mediante una complicada maniobra de trenes, dejando al presidente a su merced, pero éste resulta ser un monstruo que lo reemplazaba llamado Gero-Gero. De ahí en adelante las misiones seguirán sucediéndose, aparecerá la misteriosa y poderosa hechicera Edea (que amenaza la paz mundial con una posible gran guerra), los sueños basados en Laguna comenzarán a tener sentido, además el grupo conocerá a Irvinne Kinneas, un cafichón de 17 años y francotirador experto, hasta llegar a la difícil y peligrosa misión de eliminar a Edea (que ya ha eliminado al presidente en la ciudad de Deiling), mediante la pericia del rifle a distancia de Irvinne. Éste fallará producto del arrepentimiento y la presión, y Squall hará frente al protector de Edea, que resulta ser Seifer, para luego junto a Rinoa y un redimido Irvinne enfrentar a la poderosa hechicera, que tras aburrirse de los insolentes SeeD clava una poderosa daga de hielo en el pecho de Squall que cae malherido ante la atónita mirada de Rinoa... Y hasta ahí la historia del primer Cd pues lo mejor de un RPG y en especial de un FF es disfrutar con la excelente trama y los continuos giros de ésta (aunque frente la historia épica de FFVII, es bastante buena). A nivel gráfico FFVIII supera a toneladas de juegos debido a sus sólidas y detalladas texturas (realizadas por Kazuhiro Ohkawa y su equipo), tanto en los personajes (adiós "Flat Shading") como en los escenarios de batalla en tiempo real, dotadas de una calidad más que sobresaliente (sólo ver el detallado World Map obra de Ikuya Dobashi). Aún más, los movimientos extremadamente fluidos de los personajes unidos a los detallados y bellos fondos prerenderizados (Garden o el Castillo de Ultimecia por ejemplo, a cargo de Yusuke


Imágenes del juego mismo (FF8).



Naora y Kazushige Nojima), crean una asombrosa atmósfera de realismo que beneficia a la gente que habita este fantástico mundo, pues ya no se limitarán a estar en un solo lugar y tal como podría suceder en la vida real, estarán en constante movimiento. Unos nos evitarán y otros incluso mostrarán su descontento al escuchar sus conversaciones, además si a esto incluimos el estar con nuestros compañeros de batalla tras nuestro protagonista y el Look estilizado y adulto dado al juego, este aspecto está más que logrado. La animación en combate juega otro factor importante, pues cada personaje tiene su ritmo y estilo único, que va desde como es golpeado hasta su resurrección, corriendo todo esto a 30 Fps, lo que junto al más que mejorado ATB de esta entrega a cargo de Hiroyuki Ito agiliza y da un gran realismo a las ba-tallas (mención especial para el espec-tacular Renzokuken de Squall y sus 4 terminaciones). La guinda de este inmenso pastel gráfico se encuentra en los espectaculares efectos de luz, sombras, transparencias, etc. demostrado en los continuos flashes, las bellas explosiones y la soberbia recreación de cada uno de los hechizos del juego. Eso sin hablar del tratamiento divino dado a los Guardian Forces. Basta con ver a Quetzatcoal (Ramuh jubiló) y su impresionante juego de luces o la suavidad y detalle de la apa-rición de Bahamut o Cerberus, simplemente impresionante. Para terminar el aspecto gráfico, tenemos las excelentes secuencias CG que simplemente no tienen igual en esta consola (y aún mejor





que muchas películas por computador). La ambientación épica de cada escena, el detalle no sólo de los perfectos personajes (modelados por Hiroshi Kuwabara) sino de los mismos fondos y la fluidez de los movimientos a base de Motion Capture (a cargo de Toshiharu Amao y Natsuko Motoyama, entre otros), hacen un todo bastante inolvidable e insuperable que incluye las escenas cinemáticas (el tren o la batalla de Garden por nombrar algunos) donde el jugador puede intervenir en un fondo CG con resultados espectaculares (todo lo debemos a Tatsuya Kando, Satoshi Tsukamoto y Motonori Sakakibara, además de Square Honolulu responsables de los CG). La facilidad de juego del producto se mantiene intachable, gracias a las posibilidades de interacción en batalla (el Limit de Zell la intervención del jugador con el botón R1 para los gatillos de Squall e Irvinne, la potenciación de los GFs y la correcta utilización de los 2 motores del Dual Shock, son muestra de ello), así como la "customización" de cada personaje mediante los GFs que irán aprendiendo habilidades mediante puntos AP y las magias linkeadas a nuestro grupo. Las habilidades de los GFs podrán ser utilizadas tanto en menú como en batalla (robar, auto-haste, etc.) mientras que las magias tendrán un stock máximo de 100 que se podrá unir a los junction status que nuestro GF permita, por ejemplo darle efecto de fuego a nuestra "arma" o "resis-tencia" (sólo es un arma por personaje, la que irá siendo modificada mediante dinero e itemes especiales, mientras que no dispongamos de armaduras o protecciones), ser resistentes a la misma muerte, ser más rápidos en batalla, etc. Además aquí la magia habremos de extraerla de los enemigos o fuentes mágicas mediante el comando Draw (también podremos obtener algunos Gfs de esta manera) y los Limits Skills pasan a ser más utilizados que en FFVII (donde debíamos llenar una barra) ya que aquí se nos da la oportunidad cuando el personaje está débil (como sucedía en FFVI). Además contaremos con un nuevo sistema de niveles, en donde si nosotros subimos de nivel el enemigo también (y obviamente colocándose más vacas), así como el dinero, que ahora recibimos paulatinamente en forma de sueldo y no luchando. Men-ción aparte para el adictivo y crucial juego de cartas diseñado por Takayoshi Nakazato. En él podremos retar a casi cualquier persona de FFVIII en un tablero de 3x3 con cartas de 4 valores numéricos. El chiste radica en ganar con el mayor número a la carta contraria y de esta manera gana el que con más cartas de su color quede (onda Othello). Posteriormente se incluirán reglas como Plus, same, etc. que amplifican este pequeño universo de ingenio. Las cartas se dividen en normales (monstruos rascas), bosses, Gfs, y las cartas de personajes (sin mencionar la carta extraterrestre escondida), las cuales pueden ser convertidas en itemes mediante comandos en el menú. Otro detalle de FFVIII es su aventura para Pocketstation donde el chocobo Boko (el mismo nombre de FFV) protagonizará un mini RPG para conseguir itemes y puntos para el juego normal (e incluso el minimog). Para finalizar debo nombrar la excelente composición musical de Nobuo Uematsu para este episodio. Temas como "Random Battle", el tema de apertura o la soberbia composición para la intro CG se hacen más que inolvidables debido a su aire épico. Además la sintetización se ha visto potenciada gracias a Minoru Akao que esta vez aprovecha de buena manera las cualidades del chip de sonido de PSX. Donde quizás se cayó Uematsu fue en el tema del World Map (algo imperdonable) ya que pese a ser una remezcla del tema de apertura , resulta sobria y vacía del espíritu emprendedor que las anteriores sagas representan. Tam-bién debo nombrar en este apartado el tema principal "Eyes on Me", compuesto por Ue-matsu e inter-pretado por la famosa (por lares orientales) Faye Wong (dicen que pegó el palo por interpretarla, ¿por qué no le habrán dado el tema a Myrian Hernádez o a las Supernova? jeje) todo esto hizo que los temas de FFVIII fueran reco-pilados en 4CDs y entraran al top 50 de los albumes más vendidos en Japón. Bueno amigos, sólo nos queda esperar a FFIX que saldrá para PSX y que según declara Yoshitaka Amano (que vuelve en los diseños confirmando que ya se encuentran en proceso los FF X, XI, XII), volverá a las ambientaciones medievales de los comienzos de la saga, y por supuesto no olvidar la película de CG de FF que se estrenará el próximo año, donde Grey el protagonista (onda Brad Pitt) vivirá la acción y la magia de la saga en el año 2065 donde las espadas y los hechizos se harán patente en una lucha contra poderosos alienígenas, con toda la belleza que square da a sus creaciones (vía Columbia Pictures). Al fin ha llegado el momento de partir, espero que este reportaje les haya gustado, por que ...Uff salió bastante larguito (y eso que yo quería más páginas para otros datos, pero no se pude tener todo ¿no?). Estaré esperando las cartas de los video-maníacos y los "FFanaáicos", pues ahora a una misión de SeeD he de partir, ¡¡¡RENZOKUKEN!!!, nos vemos!!


El amor (virtual) presente en FF8.





¡¡Imágenes francamente increíbles!!.





Estudio Gonzo /Bandai Visual

Blue Submarine Nº6

SEMBEI

Nada que ver con "The Yellow Submarine".

Pese a tener nombre de serial norteamericana tipo "La Cabaña del Tío Tom" o "La Pequeña Casa en la Pradera" este Anime es uno de los más "barzas" que he visto este último tiempo.

Estos 4 ovas están basados en el manga de Satoru Ozawara que, para variar no está en Chile (el manga of course). Las compañías productoras del "Azul No 6" son la "Toshiba Emi", la "Gonzo", y la piérdete una "Bandai Visual". Estas 3 compañías se cranearon bastante para sacar un Anime en 3D con un éxito inesperado, las secuencias e imágenes 3D que aparecen son geniales, adaptaron el dibujo con el computador de manera soberbia. Ya, ahora al argumento. La historia es la de siempre, está la c..... en la Tierra porque se derritieron los casquetes polares. Los humanos pelean con una raza de animales mutantes creados por ZORNDYKE. La trama comienza cuando KINO (no el de Lotería), una chica milica es mandada a buscar a un ex piloto del submarino para que integre la misión contraataque de los humanos. El sujeto se llama HAYAMI. Es retirado, un drogo caza-recompensas mediocre. Está sumido en la clandestinidad y no tiene ningún interés por salir de ella. Kino va con la misión de llevárselo al submarino pero él no quiere. Ha perdido todo interés por la vida. Con el fracaso a sus espaldas se dirigen nuevamente hacia el submarino (que se llama 6 porque ese es el número de serie, luego de esa explicación de importancia vital, sigamos).


"Kino" y "Hayami".


Comienza la trama.

En eso comienzan a explotar los barcos de la armada de la Tierra y desde el fondo del mar salen pequeños mechas de una especie de ameba gigante. En ese instante es mandado el No.6 a combatir. Se muestra al capitán del submarino que parece conductor de micro rural (onda recorrido Buin - San Rosendo).

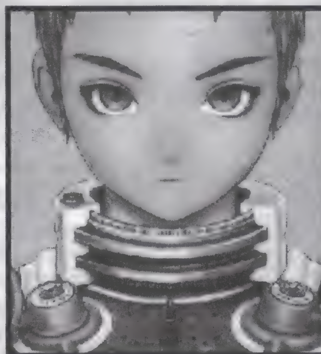
A todo esto los pequeños mechas se muestran en la superficie (parecen cucarachas, poseen 3 ojos) y mientras van matando gente hacen sus propias reflexiones filosóficas acerca de lo que pasa.

Kino y el marino que la acompaña se quedan en tierra ya que no alcanzan a subir al submarino. En ese lugar salvan de un engendro a una gordita porotera, pero son acorralados por 2 de ellos. Todo está perdido, pero el jovecito de la película aparece... Hayami en su lancha elimina a los monstruos.

Ya en el submarino, se produce el encuentro entre el capitán y Hayami (antiguos amigos).

Bien niños y niñas, no voy a contar más para no enredar mucho el cuento. Sólo diré que se prepara el contraataque de los humanos, Hayami como que se reintegra a las filas del submarino, que los "mecha-cucarachas" son manejados por mujeres peces (¿¿??), que lo que estaba dentro de la ameba gigante era una mecha-ballena llamada MUSUCA (¿¿??), etc.

En fin, todas esas interrogantes serán dilucidadas en los ovas posteriores. Bueno, ahora a los detalles técnicos. Los productores fueron Shigeru Watanabe, Fujimori Shishido y Showji Murahama. El director de animación de los ovas fue Mahiro Maeda. Este Anime es del año 1998 (del siglo pasado). El director de animación fue Koichi Ohigira (maestro). Para finalizar debo decir que la música... ES UN BODRIO con todas sus letras, parecía música de topless barato, la letra y música es de Yukarie (sencillamente para olvidar). Listo no más, ahí nos vimos chicos y chicas. Agradecimientos a Hikaru y Kensuke por facilitarnos la cinta.



La raquítica "Kino".

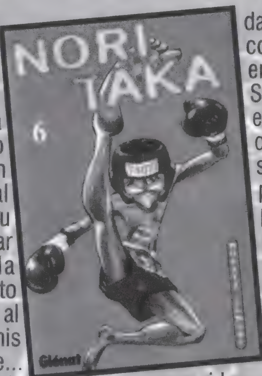
Murata Hamori

NORITAKA

BASARA

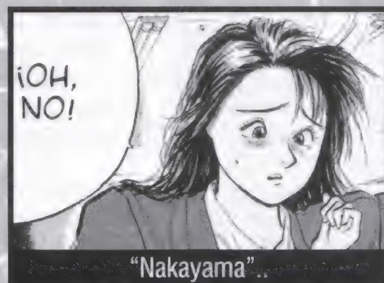
La metamorfosis de un completo perdedor.

Cuando con unos amigos (Rockman y Black Jack) vi en la vitrina de la tienda "Crazy All Comics" una portada en la cual salía un tipo dibujado de forma muy graciosa en tenida de Kick Boxing al que de entremedio de su pantalón se le podía divisar una de las joyas de la familia, pensé "Mmm... esto puede ser divertido", pero al momento de tenerlo en mis manos no pude más que... súper carcajearme de manera incontrolable con cada una de sus viñetas a riesgo de tener que cambiar mi ropa interior. NORITAKA es uno de los Mangas más hilarantes y entretenidos que he leído en mucho tiempo. Posee la cuota de acción, humor y buenos dibujos factores que lo distancian de un Manga ordinario en el estricto sentido de la palabra. Noritaka fue publicado por primera vez en 1991 bajo las hábiles manos de Hideo Murata guionista y Takashi Hamori su dibujante. Fue producido por Kodansha Ltd. para luego ser publicado por los españoles en 1998 y ser comprado por mí en 1999.

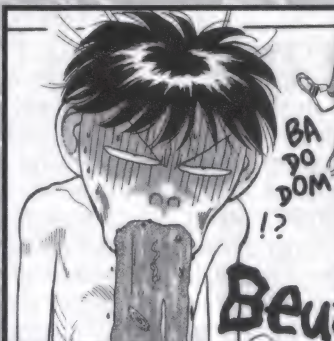




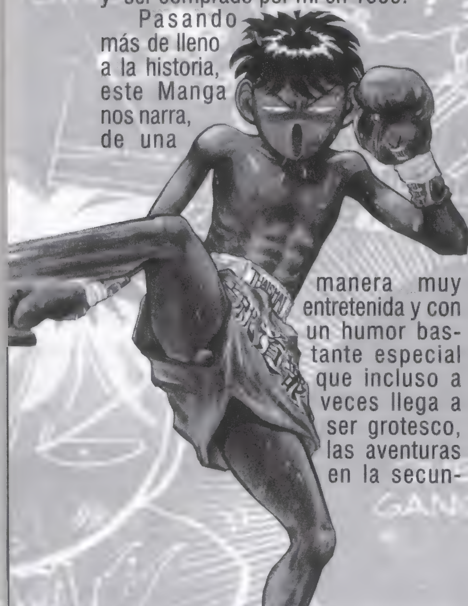
Pasando más de lleno a la historia, este Manga nos narra, de una manera muy entretenida y con un humor bastante especial que incluso a veces llega a ser grotesco, las aventuras en la secundaria de un joven de 15 años con una contextura más bien enclenque llamado Noritaka Sawamura, que en primaria era un real perdedor, al punto de ser apodado "Caca" por sus compañeros. Nori pensaba que todos sus problemas se acabarían al momento de entrar a la secundaria. Pero esto no fue así, puesto que se enamora de una chica llamada Nakayama, la cual como resultado de cierto hecho, considera a Noritaka un cobarde que no es digno siquiera de su mirada. Para poder demostrarle a ella que no es un cobarde, Nori decide entrar a un club de deportes en los cuales sufre múltiples fracasos y humillaciones. Pero cuando pensaba que ya se habían acabado todos los clubes llega a una casucha que resulta ser el club de Shudo que es un estilo de pelea muy similar al Kick boxing o al Muay-Thaide. De repente se presenta el entrenador Maruyama, un tipo de aspecto bien roñoso quien a través de un video con peleas de Kick boxing escondido tras la carátula de una película pornográfica logra convencer a nuestro "héroe" de ingresar al club. El club poseía sólo un alumno, Tchan-Pua alumno de intercambio Tailandés que es un genio en el arte del Kick Boxing. El ring es asqueroso y maltrecho y tiene un saco al cual sólo le queda la mitad de su arena. De aquí en adelante, contrario a lo que se podría pensar, la vida de Nori se vuelve bastante difícil puesto que debe enfrentarse a Ken Nakaya, la estrella del club de boxeo para defender el honor de Nakayama. Esto trae como consecuencia tener que enfrentarse a Ryuji Yamazaki, el capitán del club de boxeo, luego a Yamakawa, el As de la sección de Judo, a Shigeru Hotei, el arma humana, capaz de doblar vigas de acero con sus puños, a Ken Jackson, un estudiante de intercambio norteamericano el cual nunca ha sufrido una derrota y que proyecta golpes que no se ven con el simple ojo humano, etc... Esto hace surgir varias preguntas en mi mente: ¿qué tan fuertes podrán llegar a ser los rivales del enclenque Sawamura?, ¿podrá Sawamura conquistar el corazón de su enamorada Nakayama? y, ¿hasta dónde aumentarán las habilidades de Noritaka, con los locos entrenamientos de su aún más loco entrenador?. Y cuando digo locos digo realmente locos, como caminar dos semanas con el cuerpo pegado a la muralla, alimentar a un gato rabioso debajo de una casa, hacer abdominales con una máscara de conejo en su cabeza o bailar twist con Tchan-Pua sobre el tejado de la secundaria. Creo que estas son respuestas que sólo podrán ser develadas si leen este Manga. En resumen, Noritaka es un Manga bastante liviano, de fácil lectura y bien entretenido que les hará pasar un buen rato de diversión. Ciao.

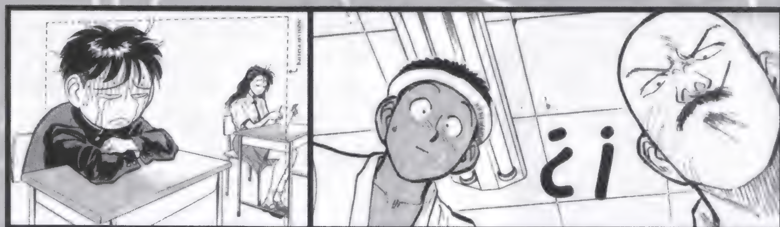


"Nakayama"..



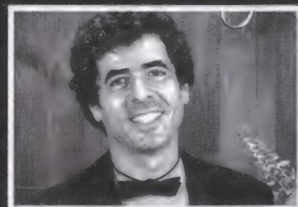
Como dije, Noritaka a veces es grotesco.





PARENTAL ADVISORY EXPLICIT WORDS

¿Desde el Púlpito Privilegiado?



Por Sr. Wachimofli.

Hola, antes de comenzar agradezco a la gente de esta revista por permitirme publicar estas aberraciones que a continuación leerán. La idea de escribir esto no tiene nada de original (lo reconozco, ya que "Chaman" es una de mis inspiraciones máximas) pero sí cubre la necesidad de denunciar las irregularidades ocurridas en el mundo. ¿Y quién soy yo para denunciarlas?... soy el Sr. Wachimofli. Tuve la suerte de leer la editorial de este número 4 antes de que se publicara (lo que deja claro que pese a no ser miembro estable de Kyodai estoy bastante cercano a ellos).

En la editorial se habla de manera correcta y letrada sobre la positiva evolución que han sufrido los Otakus en el transcurso de los años en este país flaquito y recóndito llamado Chile. Pasando por los inicios de éstos allá a finales de los '70 la pseudo oleada de Anime Tv que fuera truncada por la censura y la intolerancia en los '80 y la invasión propiamente tal a mediados de los '90. Como cada vez suman y siguen los jóvenes inteligentes y de mentes más abiertas logran sumirse en un mundo de nuevas sensaciones y experiencias que solo nos brinda la animación japonesa.

Todo bien, pero la editorial también habla de ese 1,2% (aproximado) de "Otakus" chilenos que no están ni ahí con la sana convivencia ni la tolerancia. Esos que creen que ver Anime los colocará en puestos de suma importancia para el bienestar nacional, esos que te marcan con el dedo por que no ves todas las series que exhibe la tv nacional y porque no las grabas en 5 equipos de video simultáneos, porque no cantas sin repetir ni equivocarte los Opening y los Endings de las series que arriban al país, porque no compras los juguetes piratas u originales que pululan de manera solapada y oculta en las importadoras chilenas, porque no sabes decir "hola qué tal, festival" en japonés, o porque no tienes un CD sunny con 178 millones de imágenes Hentai. O esos que también se dedican a clasificar el Anime y sus derivados en Anime tonto y Anime inteligente... ¿de dónde salió esa afirmación?. Yo jamás he visto un Anime resolviendo problemas algebráicos o algún logaritmo, ni siquiera he visto Anime estudiando en la Universidad Santa María (por mencionar alguna) . Está claro que hay Anime de mayor o menor calidad ya que no se puede comparar a Mononoke Hime con La Blue Girl, pero hay maneras de plantear las cosas y en este caso en particular hay Anime comercial, de calidad y de nivel medio por decir algo. También este ínfimo porcentaje ha tomado la moda de separar a los miles de fanáticos en novatos y expertos... ¿de adónde obtuvieron tal poder para hacer eso?. El único punto en disputa "podría" ser que la persona que empezó a ver Anime en el '80 puede "quizás" opinar más que el que partió viendo Anime el año '98. Pero la calidad de personas, sus ganas de aprender, sus deseos de unificar y de hacer cosas prácticas por el movimiento chileno no se pueden medir de esta forma.

¿Por qué en vez de dedicarse a hablar y a crear divisiones brujas e imaginarias no nos preocupamos por unificar de una vez a los diversos grupos de Otakus en Chile?. Para lograr que el Anime sea respetado como la forma de arte que es, no basta con hablar de forma empingorotada o de subirse a un cajón de manzanas como candidato a líder innato. Basta con tomar las riendas, ser más tolerantes y amistosos, dejar de lado la inmensa soberbia que caracteriza a ese minoritario e ínfimo 1,2% de Otakus que en nada aporta a que esta manifestación artística no lucrativa surja de su ostracismo. Sé que esto suena como un cliché barato, pero creo que podría ser lo más cercano a la solución.

El Anime es ante todo diversión, y no por eso es menos serio. Dudo que algunos de los tantos autores japoneses conciban sus obras esperando confrontar a los espectadores en sangrientas batallas titánicas por la supremacía o el monopolio del Anime o que esperen que éstos se suiciden en masa al llegar un nuevo eclipse lunar o el Armagedon. Yo creo que el ver Anime no nos hace ser superiores a alguien, sólo nos brinda otra forma de mirar la vida, de manera entretenida y culturalmente sana.Si alguien opina como yo... bienvenido al club.

(Las opiniones vertidas en esta columna son de exclusiva responsabilidad de quien las emite)

Fan - Sub

NEO JAPAN

Unjournalist Ocultus

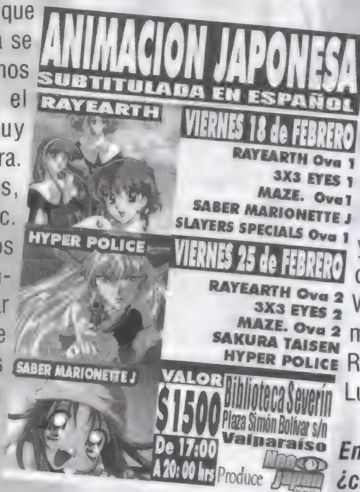
Marcando presencia en la Quinta Región.

Para el público que recién los conoce y para la fanaticada general explícanos qué es NeoJapan (NJ).

Francisco: Es un nuevo Fan sub que estamos sacando adelante con mucho esfuerzo. Durante un año estuvimos exclusivamente planeando la cosa, encargamos la tarjeta subtituladora y todo. Ahora estamos en el momento de ponernos las pilas para empezar este nuevo año.

¿Cuándo se inició NJ como tal?, ya que Uds. están en esto desde hace bastante tiempo. (1995 aprox).

Francisco: Mira, lo que pasa es que la idea se formó por ahí. Eramos varios amigos y el grupo era muy diferente al de ahora. Echamos a varios, otros se fueron, etc. Entonces adquirimos la tarjeta y empezamos a subtitular películas y en ese período nos dimos cuenta que no era tan fácil como esperábamos, porque está la difícil barrera del idioma. Por eso nos hemos movido con algunos de los scripts existentes y estamos acumulando una buena cantidad de cosas para trabajar en ellas.



Felipe: Y bueno, volviendo a tu pregunta, nosotros partimos oficialmente en marzo del '99 ya que ahí hicimos los ciclos en la Biblioteca "Santiago Severín" de Valparaíso y compramos las cosas que nos faltaban para partir como grupo subtitulador.


NeoJapan en los preparativos para sus ciclos.

En este preciso instante dinos cuánta gente compone NJ.

Francisco: Ahora ocho integrantes: Nobu Nakasawa, Francisco Toro, Jorge Espinosa, Felipe Filseker, Cristian Araya (el amigo de BASARA... y del mundo- Ed.), Francisco Osando, Edgar Warachi y Oscar Núñez más 3 colaboradores: Rodrigo Montenegro, Luis Díaz y Giannina M.

En términos generales ¿cuál es el objetivo principal de NJ?

Nobu: NJ está fundado para traer animación japonesa nueva para los chilenos que no la conocen.

Francisco: Es que como a nosotros nos gusta el Anime no es nuestra idea traerlo para ganar más plata y así hacernos millonarios ya que la cosa nunca va a funcionar así. Mira, y te lo puedo decir así: somos un grupo de amigos que vemos Anime y queremos seguir haciéndolo y como el traerlo de afuera es caro subtitulamos las películas y de esa forma solventamos esto y así podemos seguir trayendo cosas nuevas y los demás también pueden acceder a esas novedades.


De izq: Felipe Filsecker, Jorge Espinoza, Nobu Nakasawa y Francisco Toro.

Jorge: El objetivo principal es traer Anime, pero con relación a nuestro grupo esperamos recuperar lo que hemos invertido en esto.

Estamos hablando de Fan Sub, pero quizás mucha gente no tiene la más remota idea de lo que es un Fan Sub. ¿En qué consiste el trabajo de Uds. como grupo Fan Sub?

Felipe: Bueno, primero adquirimos el material, y acá hacemos todo el proceso que es traducción, subtitulación y difusión por ejemplo en ciclos de Anime. Y todo esto realizado desde el punto de vista de los fanáticos y de manera independiente.

Pero el proceso de trabajo en general, cómo lo catalogarían: simple o complejo.

Nobu: Igual sigue siendo difícil porque si traemos material japonés tenemos que pasar con el Francisco y el Jorge varias noches traduciendo ya que como saben el japonés está al revés y muchas de las palabras que aparecen ahí no son fáciles de interpretar.

Francisco: Además hay palabras que no tienen traducción literal y tenemos que interpretarlas y darles una idea. Pese a que Nobu viene de Japón hay veces que tenemos que recurrir a otros medios para terminar el trabajo y eso nos demora un resto.
Jorge: En concreto, en un ova sin scripts por ejemplo nos demoramos algo así como una semana, por el tiempo, revisión, etc.

¿Qué es para Uds. el Anime?
Francisco: El Anime es muy diverso. Hay cosas que se pueden tomar como arte, cosas para entretención. Para nosotros también podría ser un hobbie.
Nobu: Arte entretenido, te divierte...

Hay algunos sectores de otakus chilenos que ven el Anime como una forma de vida. ¿Qué pueden opinar al respecto?
Nobu: ...Bueno, hay partes que nos identifican o que tienen relación con algunas facetas de nosotros...
Francisco: ...Claro, pero jamás hasta llegar al punto de decir "yo soy Totoro" o " yo soy el Shojin y atacaré las calles" o "él es Utena". O sea somos moderados y respetuosos al respecto, somos fans... sólo eso.

Uds. que están inmersos en esto ¿cómo ven el creciente movimiento Anime chileno?
Francisco: Ahora último hemos sabido que hay harta gente trabajando y eso es bueno. Pero hay que analizar cuántos de estos grupos, ya sean fanzines, publicaciones o grupos de subtitulación van a perdurar en el tiempo ya que muchos proyectos quedan en el camino.(El síndrome "partida de caballo inglés" jaja! Ed). Igual el mercado chileno es bastante competitivo.
Jorge: Muchos creen o entran a esto creyendo lograr fortunas instantáneas y eso es una mentira... eso nos molesta.



¿Creen que alguna vez se logrará una férrea unión entre los diversos grupos de Anime en Chile?
Nobu: Ojalá, pero se ve difícil porque el chileno tiene la mentalidad entre pícara y mala...

¿Tienen contacto con otros grupos?
Francisco: Estamos viendo eso. Por el momento conocemos a unos gallos que hacen una revista acá en Chile (risas).
Felipe: Bueno, yo estoy teniendo contacto con otros grupos chilenos y de afuera.

¿Qué actividades han tenido en este tiempo de vida?
Felipe: Aparte de los ciclos en la Biblioteca Severín, tenemos un espacio en una radio comunitaria. Cada dos semanas vamos y hablamos sobre diversos títulos comentando cosas de Anime.

¿Qué opinan de lo que ocurre en España con relación a que se dice que los FS atentarían contra las empresas establecidas de Anime?
Francisco: Lo que pasa es que no son empresas de buena calidad y por eso nace la necesidad de estos grupos, para que entreguen Anime de calidad para el público. Por eso no creo que esto dañe a las empresas ya que sólo las obliga a mejorar sus productos. Además nosotros entregamos el material en su idioma original. También respetamos las normas de ética básicas y cuando algo se comercializa por vías empresariales los FS lo sacan del mercado. Como el caso del material de Miyasaki y su estudio.


Francisco, Felipe, Nobu, Giannina, Oscar, Jorge y Rodrigo (y Kyodai).

¿Cómo ha sido la respuesta del público?
Francisco: Ha sido buena pese a ser un grupo joven. No nos quejamos para nada.
Felipe: Por ejemplo los ciclos en la Biblioteca Severín han sido bastante buenos, harta gente.

¿Qué planes tienen para el 2000?
Francisco: Pretendemos extendernos en los ciclos a otros lugares, como Santiago, Rancagua o La Serena y en cualquier lugar que se pueda. Darnos a conocer en hartos lados.

¿Palabras finales?
Francisco: Ojalá nos apoyen, así les podremos brindar el mejor material posible.
Jorge: Así podremos entregar un producto de calidad. Lo que compren será una buena inversión.
Felipe: Que además apoyen a los productos nacionales porque acá hay buenas iniciativas. Para qué comprar revistas españolas si tenemos a Kyodai Magazine. ¿Para qué Minami 2000?...(sic). Apoyemos lo nacional. Además realicen sus proyectos ya que a nosotros y a Kyodai nos ha resultado bastante bien.

Editorial

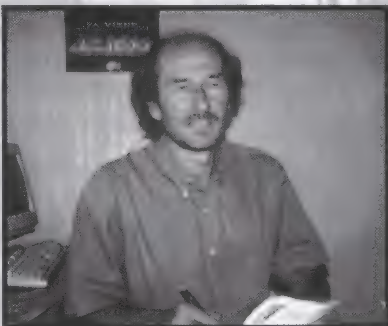
SALO S.A.

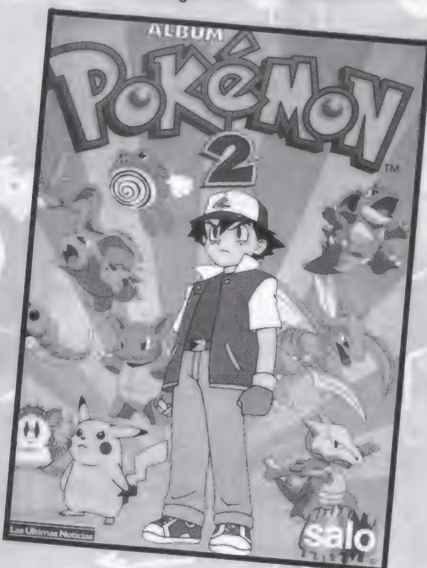
FARFROMNORMAL/ UNJOURNALIST

Planes, ideas, conceptos y su cercanía con el Anime.

Presentación:
Soy Ivan Cardemil, director del departamento de Arte de Salo. Tengo 15 años en la empresa y en estos años hemos realizado bastantes desarrollos. Manejamos un equipo de 8 personas de producción gráfica. Trabajamos con licencias de afuera y también hacemos desarrollos nuestros. Mi labor es trabajar un poco los conceptos de éstos y dirigir la parte artística del tema.

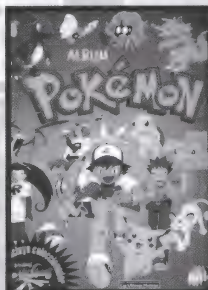
¿Cómo realizan Uds. el testeo para conocer el gusto de la gente al momento de lanzar al mercado sus productos.?
R: Nosotros como Uds. también tenemos información. Hay varias agencias acá que manejan licencias internacionales y nos dan la información para ver qué pasa con las series en el exterior. Además viajamos a las Ferias de Licencias como la de New York y vemos lo que viene. Así hacemos los negocios ya que se compran generalmente con anticipación porque si se ven exitosas se venden muy rápido. Y eso significa también que a veces compramos licencias que después no se usan y hay que tenerlas guardadas ya sea porque se diluyó el cuento o por que "x" canal no la exhibió nunca, etc. En suma, recogemos información del exterior, Internet, investigación, etc.



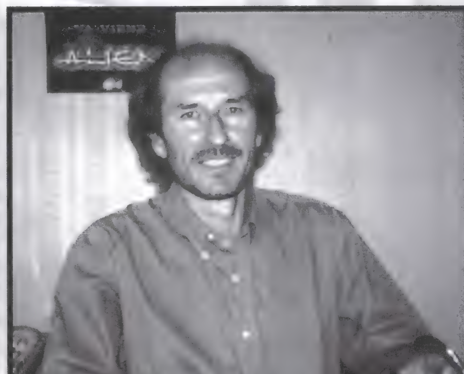


¿Cómo ha sido específicamente la recepción de sus productos basados en series de Anime?
R: Yo creo que definitivamente han sido quizás los productos de mayor éxito. Recuerdo que ya se veía una cierta tendencia que nos sorprendió un poco cuando hicimos un álbum de "Candy Candy" con el cual no teníamos muchas expectativas pero se vendió super bien y de ahí comenzamos a ponerle más atención a esto de la animación japonesa. Después fue lo de Robotech, que vendió muy bien y cuando dieron la serie, nuevamente volvimos a lanzarlo y nos fue bien otra vez. Eso fue notable porque no siempre segundas partes fueron buenas. Con los Caballeros del Zodíaco nos pasó que ya los albumes no eran saltados, salió uno y otro y luego el otro. 3 albumes continuos. Y ahora vamos en el 6º Dragon Ball Z que vamos a publicar ahora y eso ha sido un fenómeno notable para nosotros.

¿Están conscientes que el público no es únicamente infantil y que hay un importante segmento juvenil que consume todo sobre sus series favoritas?
R: Sí. Igual nosotros nos manejamos con lo que ocurre en la TV abierta, tenemos un contacto con ellos. Por ejemplo ahora esperamos la saga de Majin Boo y Gt, también tenemos licencia para eso.



Hay una crítica puntual hacia la calidad de algunas láminas como por ej. el álbum Pokémon 1 ¿qué nos podría decir al respecto?
R: Sí, las capturas nunca han sido buenas, en eso estoy de acuerdo. Lo que pasa es que Uds. son un público exigente. Ocurre que hay veces en que no tenemos facilidades para realizar un producto, debemos hacerlo rápido con los recursos que tenemos a mano. Cuando partimos con Pokémon no teníamos ningún dato de la serie, nadie nos había mandado nada. Hasta los personajes salen con los nombres cambiados en el álbum 1 porque aún no habían traducido los nombres. Nos llegaban cartas, pero era ese el momento para lanzar el producto al mercado. También por esto mismo de las licencias a veces compramos los albumes hechos afuera, acá sólo les ponemos las publicidades, los insertos y cosas así.



Ivan Cardemil, Director de Arte SALO S.A.

¿Cómo consiguen el material para sus productos?
R: Bueno, necesitamos que el licenciatario acá nos entregue el material para que nosotros podamos construir algo, como ha sido con los albumes de Pokémon o de los Caballeros del Zodíaco.

¿Qué títulos nuevos tienen planeado para este año que nos puedan mencionar?
R: Tenemos muchos títulos posibles, aunque a veces dependemos de los canales de TV. Está claro que viene "Dragon Ball" la última parte y "Dragon Ball GT" también. Tenemos otro álbum de Pokémon para la nueva saga, hay una posibilidad para un álbum de "You'r Under Arrest", uno de "Monster Ranchers". También pretendíamos hacer algo con la "Princesa Mononoke" pero parece que no la van a dar acá. Y tenemos nuestros productos propios como álbum de mitos y leyendas.

¿Cómo ven el mercado a futuro?
R: Tenemos esperanzas que la cosa tiene que mejorar. Y ahora estamos haciendo cosas interesantes... esperamos sorprenderlos.

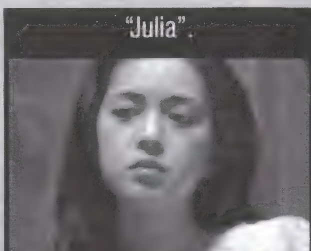
Tony Randel / Peter Atkins

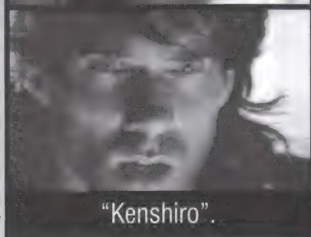
Fist of the North Star

KURENAI

Una de las peores adaptaciones del Anime al celuloide.

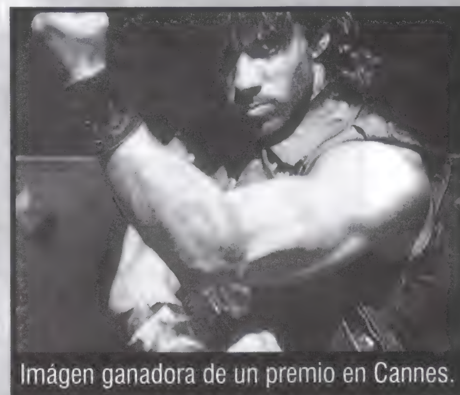
Qué puedo decir, hace cinco años corrió el rumor que una adaptación de la apoteósica historia de Kenshiro "Hokuto no ken" sería adaptada a personajes reales, pero nadie supo como sería el resultado. El afamado director (en su casa) Tony Randel y el magnánimo guionista Peter Atkins basaron parte de la historia en la obra de Buronson y en los personajes de Tetsuo Hara para lograr el híbrido más extraño que he visto hasta hoy. Gary Daniels, gran artista marcial,(lo digo en serio) encarna a Kenshiro quien debe enfrentarse en un mundo donde sólo faltaba Tina Turner y Master Blaster para mantener el equilibrio entre la Escuela de la Cruz del Sur y el Puño de la Estrella del Norte. Hasta ahí vamos más o menos bien, pero luego viene una sucesión de personajes mediocres tales como Ryuken quien es el padre de Kenshiro interpretado por Malcom Mcdowell.... síí!!! el mismo de la Naranja Mecánica y Calígula, que pasó de ser un fleto que se acostaba con caballos a un maestro marcial. ¿Cómo?, simple: con un contrato y un productor "visionario" que vió en él al oriental del futuro. Jagi es nada menos que Chris Penn (el guatón Vaquero brabucón de la película "Best of the Best") quien no pelea ni con su señora. Bat (el pendejo) es representado por Dante Basco (el chino loco sucesor de Peter Pan en Hook) que a diferencia del anime lo matan (por su buena actuación, creo). Lynn, Nalona Herron) la niña colorina y de ojos azules que en el anime era el nexo entre Ryuken y Kenshiro pasó de ser muda a ciega y de colorina a pendeja camboyana, cero trascendencia. Bueno, basta de ofensas y seamos más"analíticos". Costas Mandylor personifica a Shin (posee un gran parecido al personaje) quien quiere hacer prevalecer sólo una técnica que es la de la cruz del Sur, y para eso deberá eliminar a quien se le cruce por el camino. Así irá instaurando un gobierno de terror donde Jagi (en la película le pusieron Chacal) será quien haga cumplir sus leyes. Shin, tras matar a Ryuken "con un revólver" (en la original lo mata Rao con un poder barza) decide llevarse a Julia, la novia de Kenshiro, para que sea su mujer (después de patear a Kenshiro por supuesto), y éste vagará por el mundo para hacer el bien y depurar su técnica de combate.

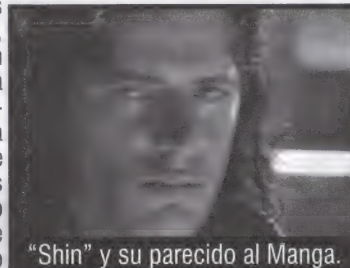

"Julia".


"Kenshiro".

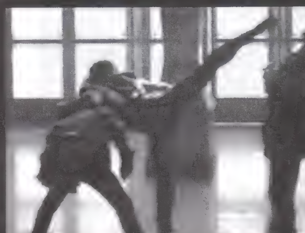

"Ryuken", viejito lolero.

Gary Daniels en momentos luce como Kenshiro (espalda ancha, poca cintura onda Pepe Cortisona)con el mismo vestuario y buena ejecución de golpes, salvo por su peinado Chocopanda. Intenta emular facetas del anime, como por ejemplo los golpes rápidos, pero en el mundo real es casi imposible lograrlo, al igual que los efectos especiales que en un principio son bastante truchos pero que después se corrigen, sobre todo el poder de Shin que sí se asemeja barsamente al anime. Para terminar el guión como dije antes fue adaptado: Rao no aparece, menos su ejercito, Bat muere, Lynn es ciega y además es presentada como hermana de Bat, Jagi no es hermano de Kenshiro, Ryuken es muerto con un revólver y Julia (Isao Washio) no desaparece sino que se queda con Ken. Salvo estos "pequeños" detalles y algunos que se me escapan, la historia es CALCADISIRIJILLA a la original. Esta megaproducción fue realizada por First Look Pictures y Zeta Entertaiment en cooperación con Toho Kushinsha de Hong Kong y Toei Video Company de Japón en 1995. Dirigida por Tony Randel y musicalizada por Christopher L. Stone, que hizo sólo un trabajo digno. Dejo en sus manos una segunda opinión.


Imágen ganadora de un premio en Cannes.

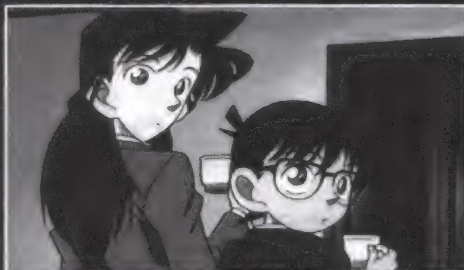

"Shin" y su parecido al Manga.



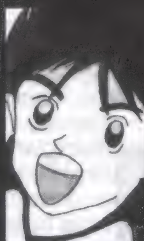
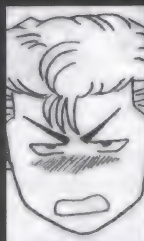





CORTE MARCIAL





	DETECTIVE CONAN	UTENA
 BASARA	Como serie es realmente magnífica. Es una de esas series que cuando terminan de exhibirlas sólo por que sí (y es justo cuando la trama se ponía mejor), sientes deseos de llorar y llamar al canal aunque sabes que tus lamentos no serán oídos. En sí Conan es una serie que posee una excelente trama que debería ser observada por muchos productores de Hollywood que se dediquen al rubro de series de detectives. Su animación es bastante buena y los diseños de personajes bastante agradables. Lo único que me molesta de la serie animada es la traducción de los nombres porque una vez que has leído el Manga se te hace muy difícil acostumbrarte a nombres como por ej: Hiroshi Norambuena o Hitokiri Manríquez.	No pude más que salir vomitando rosas luego de ver esta atrocidad de serie. Tuve que beber litros de cerveza, jugar a los dardos y decir palabrotas para sentirme macho de nuevo puesto que sentía que mi hombría había sido mermada luego de esa dosis de homosexualidad y lesbianápolis que me había dado esta serie. Ver hombres con hombres es una cosa que dentro de mi escala de asquerosidad ocupa el segundo lugar luego de Escaflowne, jeje. Sé que para los que la hayan visto el sentimiento es compartido, y para los que no lo hayan hecho, todavía tiene la posibilidad de evitarlo. Pero si no les queda otra, traten de verla con más amigos para respaldarse unos a otros en los momentos de crisis.
 KURENAI	Hace mucho tiempo que no veía una serie tan bien hecha, se merece todos los Elogios. Excepto claro por la traducción de los nombres que es horrible; si ocuparon hasta nombres como Pedro Páramo por ejemplo (sacado de un libro), salvo eso todo lo demás es excelente. Los casos son realmente crudos, produciéndose el llamado Síndrome de Estocolmo, ese que tratan de buscar en Mea Culpa y que jamás han encontrado ni van a encontrar, que consiste en sentir lástima por el culpable. Mucha lógica y agilidad mental en este anime, que yo catalogaría de imperdible, también es bueno leerse el manga, y nuevamente ¡¡¡TRAIGAN LA SERIE COMPLETA POR LA C....!!!	Debo decir la verdad. Al principio y sólo con ver la presentación, harto bizarra la encontré, pero me bastó ver los capítulos para decir lo contrario. Lo de las damas de compañía está justificado, al igual que las peleas. Se me hace un poco repetitiva, algo así como Sailor Moon (Minako Rulz). Y claro, si los buenos siempre ganan. El diseño me gustó mucho, los personajes tienen personalidades bien definidas. El opening es entretenido y la música del combate me llamó bastante la atención, a pesar de todo lo anteriormente dicho no me hice un seguidor de esta serie pero tiene todo mi respeto. Algo agradable de ver.
 RYUTARO	Sé de alguien (que se parece a Sergio Lagos) que se moría por criticar esta serie pero lamentablemente nadie quiso cederle su lugar para ello así que se quedó con las ganas (iwaaa!). Por mi parte puedo decir que esta serie es una de las mejores que han salido últimamente. Con una historia que es extremadamente original (el veneno que debía matar a Shinichi Kudo pero lo volvió niño) y una animación y diseños excelentes, tenemos ante nosotros a un futuro clásico. Los Misterios sin Resolver que vemos son hiper posibles, por lo que dan ganas de poder averiguar el misterio uno mismo pero para eso está Conan, el verdadero Sherlock Holmes de los '90, quien lo hace en un 2 por 3. Muy recomendable verla pues es la calidad, exceptuando su traducción que parece que fue doblada por Guru Guru, el Epidemia, Telín, el mago Helmut, el Gato Juanito y los Teletubies por lo repugnante de las voces.	Últimamente el shojo se ha hecho muy popular y ya dejó de ser sólo para mujeres. Así vemos casos como Sailor Moon (con el mejor personaje femenino jamás creado para el Anime como es la gran, maravillosa y perfecta Ami "Sailor Mercury" Mizuno) o Utena. Esta serie cuenta con un excelente diseño tipo shojo muy de acuerdo con los tiempos actuales, una música muy buena, destacándose el gran opening, el ending y el tema cuando Utena se va a transformar. La historia típica de las Magical Girls pero un poco más seria y sin la aparición de un grupo de niñas peleando. Véanla y opinen pues he escuchado comentarios muy diversos. Personalmente me agradó. Lo único malo es la exageración de la ambigüedad sexual y esos Tsunamis de rosas.
 SEMBEI	Unas buenas historias, llenas de dramatismo y coartadas probables hacen de esta serie una de las preferidas por este servidor. Cuando vi los capítulos me llamaron la atención de inmediato por su originalidad y por las tramas de los asesinatos. Totalmente distinto a Yaiba, este autor mezcla de manera soberbia las situaciones con los dibujos logrando una expresividad poco vista. Esto se aprecia mucho mejor en el Manga. Van a llegar los capítulos nuevos, así que prepárense.	Voy a ser bien sincero sin caer en la burla. No me gusta para nada Utena. Está muy Shojo, muchas rosas, muchas piernas largas, me desagrada el dibujo sobremanera, esos ojos sin pupilas casi hacen que Utena sea una de las series desechables de 1999. Debo decir que las historias tienen la misma línea del argumento de Sailor Moon (copia barata pero mal hecha). No me critiquen, analicen bien, lean lo de la derecha y hagan su propio juicio. Cosa aparte es la música. El opening Rinbu Revolution, es muy bueno (debería haber sido de otro Anime, es mucha música para tan poco Anime).

SERIES



ARROW EMBLEM GRAND PRIX NO TAKA

Me da un poco de lata que todo lo que puedo escribir sobre esta serie se remita sólo al espacio dado por el cuadrado en que se encuentra este texto, ya que para hablar de GP podrías tomarte toda la revista. La serie como tal poseía una historia bastante atractiva metiendo en ésta muchos personajes famosos relacionados con el mundo del automovilismo lo que la hacía aún más entretenida. Los personajes poseían cierto grado de carisma y la animación era de acuerdo a la época. Quizás lo único que me molestaba de la serie es que no recuerdo haber visto ganar más de tres veces una carrera al "Halcón". Es cierto que tenía que sufrir para que la historia fuera más interesante pero considero que al sádico del autor se le pasó la mano. Por ejemplo, cuando la banderilla de un niño cae en uno de los alerones delanteros a escasos metros de ganar la carrera y pierde, eso es sadismo. Como serie excelente. Salvo por lo mencionado anteriormente.

Después de años de desaparecida hago mención a una de las series que me hizo pelar el cable cuando jugaba a los autos siendo chico. Cómo olvidar las aventuras de Tony, Ruth, Arthur, etc. encabezados por el gran Señor Mackenzie y sus máquinas de carrera de seis ruedas. En Japón esa fórmula de verdad existe y al igual que el Soccer gringo, contratan sólo a figuras del deporte, por eso aparecían Lauda, Andretti, Fitipaldi y tantos otros grandes del automovilismo mundial. La serie era un deber en las tardes y me enganchó hasta el último episodio. Punto aparte era el cebolleo típico de los setenta (onda Angeles Negros) y esas canciones como "A favor del viento voy a correr", además de la canción de los monjes:" Esperanza, Esperanza, Esperanza" que me dejó mareado. En suma... ¡¡PAGUEN LOS DERECHOS Y DENLA DE NUEVO!!

Es un gran agrado poder hablar de otra gran joya clásica del Anime que ha marcado a una gran cantidad de otakus actuales. Cómo no alabar a una serie increíble, partiendo por ese singular opening que tarareaba cuando andaba en bicicleta creyéndome Tony Bronson. Las carreras, al igual que los autos, eran la calidad y por supuesto, como en todo buen Anime, no podía faltar el drama (Tony y su estricto padre), la comedia (con el típico pendenjín güeno pa' la talla) y el romance (Tony y su compañera Ruth). La animación era fenomenal, muy fluida. En realidad no me quedan palabras para expresar lo grandiosa de esta serie. Otakus chilenos pídanla a los canales para verla de nuevo, y para quienes odien los clásicos, como dirían los DX "suck it".

Excelente es poco decir para un Anime de mucha calidad que me acompañó durante mi infancia. Todas las tardes viendo a Tony Bronson en su lucha por convertirse en el campeón en la fórmula 1, ayudado por el ya retirado Nicky Lauda. Para mí este es el mejor Anime de los 80's por sus animaciones, su historia, su relación con la vida real, los diseños de los autos (el Bronson special era muy barza). Lo malo era que pocas veces el protagonista ganaba las carreras. La mayor frustración de ese Anime para mí fue que perdieran el Rally de Motecarlo. Quién no se creyó Tony Bronson en esos autos CIMET corriendo por los cerros.

En suma, lo mejor para mí. Siempre adelante, llega a la meta, el halcón.



Rey Arturo en sus años de opulencia y vigor.Imágen perteneciente a un telar Cimeriano del siglo 34 AC.

EL REY ARTURO

Recuerdos sobre esta serie tengo muy pocos, solo llegan a mi cabeza vagas imágenes de tipos con armaduras supuestamente pesadas, saltando sobre castillos y dando saltos mortales en el aire sin ninguna dificultad aparente. Una trama que no se apega en lo más absoluto a nada que tenga algo que ver con el Rey Arturo y una animación que sólo puede haber sido hecha por el estudio que animó "Meteoro Robin Hood". No merece la pena hablar de ella.

No puedo entender cómo una leyenda épica como esta se convirtió en una basura tan mala, sólo pregúntense cómo hace Arturo para saltar desde un muro de diez metros ¡¡¡CON SU ARMADURA!!! haciendo más encima un flip flap para luego caer de pie... ¡¡¡ Y sin romperse ni un hueso!!!. Además no tenía idea de la existencia de ninjas (o por lo menos eso parecen sus enemigos) en Europa, que además saltan por los árboles a lo más ninja scroll para así poder atacar a nuestro "céltico" héroe. En fin, un asco como fantasía heroica, el pendejo pa' la casa y el gordo mediocre también. Ah!, rica la armadura, digna de un Rey... como Luis Dimas por ejemplo. Excalibur brilla por su ausencia al igual que el Santo Grial, tal vez se lo estén tomando Rockman con FarFromNormal en un sucucho bohemio. La música que es igual a la del capitán futuro,(bueno si era traída por ZIVInternational).

Si quieren que destruya esta serie denme un " ¡Oh Hell Yea!". Bueno, parece que esta serie se basó en algún cuma de nombre Arturo y no en el famoso rey. Vamos por parte: tenemos a un rey que utiliza una armadura dorada robada de Saint Seiya, además cambió Excalibur por la espada del augurio de los Thunder Cats, montando un caballo capaz de saltar una pared de 40 mts. (Ojalá tuviera un caballo así, podría ir de Valparaíso a Japón de un puro salto). El diseño de personajes es bastante simplón por no decir rasca ya que no puedo entender que alguien de la Edad Media tenga chuletas setentonas (como tampoco puedo entender cómo un tal comentarista de video juegos las usa). En fin, otra basura igual de mediocre, rasca y cafiche que otro que se pasa criticando Mikami y los que basurean a Escaflowne, y esto es así, why?, "because Ryutaro said so".

Qué espanto!!!!!!!!Ni siquiera me debería gastar los dedos en escribir para destrozar esta plasta, pero como Kyodai satisface a su público diré algo para hacerlos reír. DÓNDE SE HA VISTO QUE EL REY ARTURO ERA JOVEN, el Anime debería llamarse "The Young Arthur King". Para qué hicieron esta serie los japoneses, pierden plata por las puras. Estos productores mediocres son peores que los "genios" que sacaron Dragon Ball Z para poner The Tick.Realmente un Bodrio este Rey Arturo que con el caballo saltaba 400 mts. para llegar de un reino a otro.Ya me aburrí de esta crítica.

¡¡Por Favor Leer Acá!!

ADVERTENCIA:

Las secciones de Corte Marcial Anime y Series son un espacio autónomo e independiente en donde los panelistas expresan su OPINIÓN PERSONAL en torno a la película, Ova o serie puesta en el banquillo de acusados, basándose en su experiencia y criterio. No es la intención agredir los gustos personales de los lectores con los comentarios aquí aparecidos, ni de inducir opiniones ni tampoco imponer una verdad absoluta. Solamente son CRÍTICAS. Cada uno de ustedes son libres de concordar con lo aquí expuesto, hacer caso omiso o simplemente dar vuelta la página. Con esta aclaración esperamos facilitar la comprensión de la sección. GRACIAS.

(Ah!... las tallas internas son sólo eso, tallas internas).

Dajundokai

Battle Athletes

JO

¿Cómo llegar a ser una Cosmo Beauty?

Hola amigos!!, aquí me encuentro otra vez junto a ustedes, en KYODAI, esta vez con mucha energía y las baterías bien cargadas, para traerles esta serie que sin duda agota, hace sudar, pero sobre todo entretiene... así es que preparados, listos... ya!!

DAIUNDOKAI!!, más conocida como "BATTLE ATHLETES" es original de Hiroki Hayashi; una serie que puedo describir como ideal para el OTAKU, ya que posee todos los ingredientes necesarios: acción, dramatismo, una buena historia, calidad en la animación y un diseño de personajes bastante progresista. Battle Athletes apareció en la pantalla chica a mediados de 1997, en una serie de 6 Ovas, lo que sin duda significó un gran acierto ya que no demoró en convertirse en un gran suceso (como sucedió con la super Maho Tsukay Tai !!). Es debido a esto que dos grandes potencias como lo son Pionner y TV Tokio se unieron para dar vida en 1998 a una serie de Tv bajo la dirección de Kasuhiro Ozawa y con un diseño de personajes a cargo de Nariyuky Suiguyi y Ryuichi Makino.

Esta fue retomada desde el principio, alargando aún más la historia y creando nuevos argumentos.

Pero ¿por qué me fascinó Battle Athletes? Sin duda porque es una muy buena historia con muy buenos matices, el diseño de personajes bastante simple y vanguardista.



También el hecho que sus personajes sean de diferentes nacionalidades que lo tornan muy interesante.

La historia se centra en el año 4.998 A. D. donde encontramos a AKARI KANZAKI una jovencita japonesa tímida, dócil, un poco miedosa pero muy dulce, de 15 años de edad. Ella posee un único propósito en la vida: llegar a ser "Cosmo Beauty", una especie de título deportivo en la especialidad atletismo. Su madre TOMOE KANZAKI fue pionera en obtener este importante reconocimiento. AKARI está dispuesta a luchar y competir por conseguir este galardón. Las chicas que postulan a él, deben exceder la excelencia física, es por eso que el concurso requiere candidatas de todo el mundo.



Todo comienza en la escuela de entrenamiento ANTARTICO. Aquí encontramos a KANZAKI en su primer día, ella es presentada ante las demás chicas haciendo muy buena amistad con ICHIRO YANAGIDA, otra chica japonesa originaria de OSAKA. ICHIRO es muy cálida y tiene un gran sentido del deber. Aquí conoce también a TANYA, una joven originaria de Africa, muy sencilla, voluntariosa y con una gran resistencia física, sin duda es una gran corredora. También encontramos a JESSIE, una chica rubia neoyorquina bastante obstinada que quiere llegar a ser como la madre de AKARI. Ya les mencioné que este es el elemento que más me atrae de la obra, el hecho que se mezclen diferentes culturas y nacionalidades en una historia japonesa.

Bueno, les puedo adelantar que sólo tres de estas chicas, que en total son alrededor de 8 tendrán derecho a ingresar a la universidad SATELLITE, un campo de entrenamiento mucho más avanzado y riguroso que ANTARTICA. De este lugar saldrá la mejor atleta femenina, que finalmente se convertirá en "COSMO BEAUTY".

No me cansaré de recomendarles esta serie una y otra vez. Si pueden conseguir los 6 ovas que se encuentran dispersos por ahí, háganlo!! Sin duda les va a encantar, al punto de querer ver la serie ¡ya!... Ojalá tengamos muy pronto la oportunidad de ver en nuestras pantallas esta estrella del Anime.

JO ahora se despide hasta el próximo número de KYODAI, con otra serie, ova, película o Manga... Espero que BATTLE ATHLETES les haya entusiasmado. SAYONARA TO ARIGATO TOMODASHI!!!



Akahori Saturo

Saber Marionette J

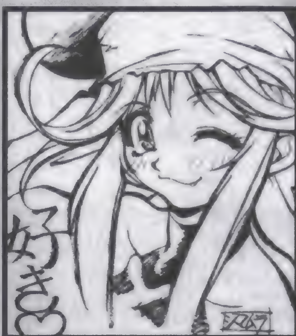
LINA

A falta de mujeres buenas son las muñecas.

ARIGATO!! OTAKUS Es evidente que los hombres no pueden vivir sin nosotras y harán hasta lo imposible porque estemos entre ellos. Nada grafica más fielmente lo que digo que SABER MARIONETTE J. Creada por AKOHORI SATURO en 1997 una de las series top de Japón con un diseño de personajes excelente (un estilo parecido a SLAYER) que estuvo a cargo de KOTOBUKI TSUKASA, consta de 25 capítulos y una serie de 6 espectaculares ovas.



El grueso de la historia trata de que en la Tierra sucedió el ya archirrepetido pero nunca bien ponderado holocausto lo que produjo una gran devastación. Aún así sobrevivió mucha gente, la que a través de un viaje espacial fue en busca de un nuevo lugar donde vivir, en una nave llamada Mesopotamia, pero esta tuvo problemas y se estrelló en un planeta muy parecido a la Tierra. Sobrevivieron sólo 6 HOMBRES!! imagínense qué lata...al planeta lo llamaron TERRATOO. Estos hombres se separaron y formaron 6 países. Éstos eran Japones, Gertland, Peterburg, Nuevo Texas, Xia y Romana (países muy parecidos a los de la Tierra).



Estos ingenuotes creían que podían perpetuar la raza sin mujeres y comenzaron a hacer experimentos genéticos pero para su desgracia sólo nacían hombres. Para solucionar esta evidente deficiencia, comenzaron a crear androides con características femeninas pero sin ningún tipo de sentimientos, todo esto producto de la falta de un chip llamado OTOME-KAIRO. A todo esto ya han pasado 300 años.



Como dato técnico te cuento que la J de Marionette es por que la historia se desarrolla en el país de Japones.

Ahora sí vamos con la historia. Esta trata de un joven OTARU MAMIYA que por cosa del destino descubre y activa a LIMA que es una marionnette sable, fuera de lo común ya que ella cuenta con el chip OTOME -KAIRO (del que te conté anteriormente), y la que al despertar le dice "te amo". Después conoce a otras dos marionette llamadas CHERRY y BLOODBERRY con las mismas características de LIME. Ellas estarán siempre con OTARU ya que están enamoradas de él. Dentro de la historia es necesario consignar a MITSURO HANAGATA amigo de OTARU quien lo sigue a todos lados ya que también está enamorado de él (recordemos que es un planeta habitado sólo por hombres por lo tanto todo puede suceder).





El gobernante de Gartland, FAUST quiere invadir a Japones y apoderarse del chip OTOME-KAIRO, con la ayuda de sus 3 marionette gato. Estas son: TIGER, PHANTER y LINX.

De esta forma comienzan las aventuras y problemas (que por cierto no son pocos) de OTARU, LIMA y sus amigos.

Bueno amigos ahora me despido y no olviden que tienen que ver esta serie y sus ovas, verán que tengo razón y no se arrepentirán. Se los aseguro. SAYONARA!!.

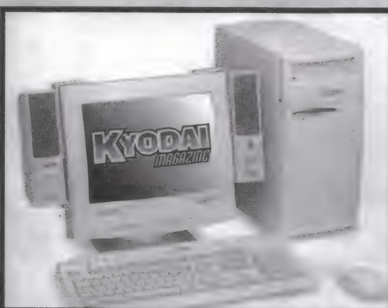


Emuladores

BASARA / ROCKMAN

No sólo de consolas vive el videojugador.

Como el sentido estricto de la palabra lo indica, emular significa "reproducir las acciones de otro tratando de aventajarlo". Esto es lo que hace un emulador, imita fielmente, incluso a veces con mejoras considerables, un sistema para que este pueda ser ejecutado en un computador, ya sean consolas caseras como Sega Genesis, Nes, Super Nes, Neo-Geo Pocket, o juegos de Arcade ya sea de Capcom (EJ: Captain Commando, Street Fighter II) o Neo-Geo (Ej: King of Fighter '99, Super Sidekicks 4), por nombrar algunos. También se pueden encontrar clásicos de otras compañías "menos famosas" como Konami, Data East, Namco, Culture Brain o Taito (Ej: The Simpsons, Golden Axe, 1943, Elevator Action, Rally X, Moon Patrol, TMNT, etc.). En fin, casi cualquier juego que haya aparecido en el mercado de cualquier tipo o marca, todo se puede bajar de Internet ... (El poder es tuyo).

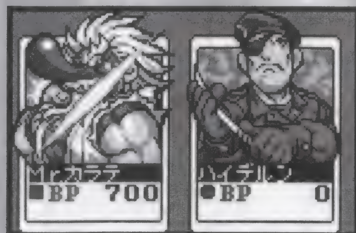


Por lo general, tu PC no debe ser un monstruo para poder correr estas joyitas. Ya con un Pentium 166 MMX con 64 RAM deberían poder jugarse la gran mayoría de los clásicos sin mayores problemas. Refiriéndonos más de lleno a los emuladores, cabe destacar que para poder jugar juegos Capcom es necesario ocupar alguna versión del Callus; para los juegos de Neo-Geo se necesita el Neo Rage, y para algunos de los anteriores y la gran mayoría restante se utiliza el MAME, en cualquiera de sus versiones, DOS, menta-menthol, naranja-plátano o WIN 9x, cualquiera sirve.

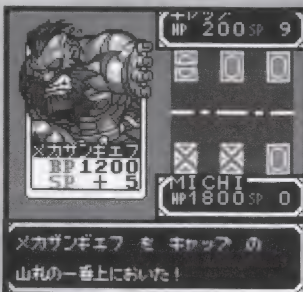
Para finalizar, la cantidad de emuladores disponibles en la red es casi infinita, así es que dependiendo del juego comentado hablaremos de su respectivo emulador, requisitos para correrlo, y dónde encontrarlo.

SNK vs CAPCOM: Card Fighters. Clash Neo-Geo Pocket

Inaugurando esta sección de juegos emulados tenemos el gusto de traerles el producto más pequeño de la unión más grande conocida por el hombre: SNK vs CAPCOM Card Fighters' Clash. Este es un juego de cartas muy al estilo de Pokémon Card pero con una gran ventaja, ¡¡¡RYU Y KYO EN UN MISMO JUEGO!!! La temática es simple: completar la colección de 300 cartas existentes en el juego, (la trama es intrascendente) 120 cartas de personajes de SNK, 120 de Capcom y 60 cartas de acción. La forma de jugarlo es relativamente sencilla. Tu personaje dispone de un mazo de 50 cartas (el cual puede ser editado) para jugar. La acción se realiza por turnos, disponiendo sólo de 3 espacios para poner cartas en la mesa. Existen 4 tipos de cartas de personajes, 3 de las cuales poseen habilidades especiales, c/u con BP y SP (BP es la energía de tu personaje y SP son los puntos de energía que la carta te entrega para poder ocupar cartas de acción o realizar ataques combinados). Las cartas con un triángulo, ejecutan su habilidad al momento de ser invocadas, las cartas con un cuadrado utilizan su habilidad cuando uno lo desee y las cartas con un círculo mientras estén en la mesa ocuparán su habilidad. Algunas cartas pueden recibir la asistencia de un "ayudante". Por ejemplo Terry en juego puede recibir +300 BP si se usa la carta de Andy sobre él, aunque esta relación parezca obvia, existen otras no lo son tanto, como Balrog (Street Fighter II) y Rick (Fatal Fury Real Bout 2). Si al momento de atacar posees por lo menos 5 o 10 SP acumulados, podrás realizar un ataque combinado, ya sea de nivel 2 o 3, es decir, podrás unir el poder de ataque de 2 o 3 cartas simultáneamente y tu rival podrá sólo bloquearlas con una de sus cartas. Despues de esta lata increíble pero necesaria, pasamos a los aspectos gráficos de este juego. Para ser un juego de Neo-Geo Pocket, los gráficos son lo justo y necesario, los diseños de los personajes son en SD, muy bien hechitos, pero lo que más resalta es lo adictivo que se puede volver jugarlo, especialmente para poder encontrar las cartas de Rockman y Basara(principalmente la 1ª de estas dos). Puedes encontrar el emulador y el juego en http://www.net.polyu.edu.hk/~ericlkl/left.htm y es recomendado bajar el FAQ de este juego de www.gamefaqs.com. Nos vemos en el siguiente número de Kyodai.











Street Fighter EX2 PLUS

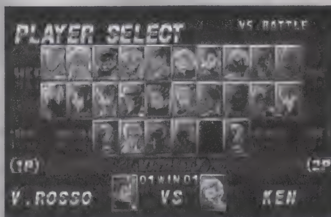
BASARA / ROCKMAN

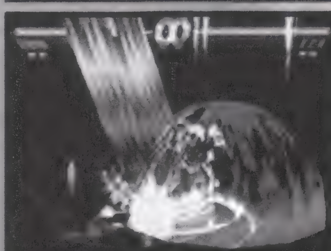
A pedido de muchos lectores aquí va la reseña de un clásico que se ha extendido hasta el día de hoy y que marcó un hito en lo que a juegos de video se refiere. Nos referimos a Street Fighter, específicamente Street Fighter EX2 Plus, la continuación de la versión poligonal de la saga.

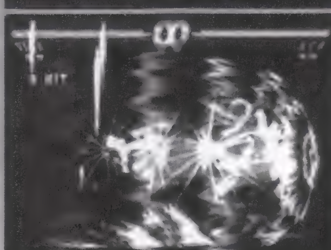
Pasando de lleno al juego, la forma de jugar es muy similar a su predecesor SF 2, eso sí que en combinación existen mejoras notables. Sin olvidar el factor EX, que como muchos ya lo habrán notado, se repite en las versiones para PSX de juegos Capcom como SF v/s X-Men o Capcom v/s Marvel, este factor te permite cancelar poderes con especiales y/o especiales con especiales, lo que te da la posibilidad de combinar hasta 3 especiales seguidos. También nos encontramos con nuevos especiales 3er nivel, extremadamente brutales y asesinos, hablando de quitar energía. Por el lado de los personajes, la gran mayoría de los conocidos de SF EX plus se mantienen, y nos reencontramos con viejos conocidos que reaparecen para patear traseros, como "Perro Loco" Blanka, "Stone Cold" Sagat y "Utena" Balrog (conocido fuera de Japón como Vega). Además podemos encontrar nuevos personajes como Area, Vulcano Rosso, Hayate, Shadow Geist y otros. También se mantiene el modo Expert en el que puedes intentar hacer tus combinaciones imposibles favoritas.

En el aspecto gráfico, nos encontramos con un SF completamente remozado, se nota un cambio ostensible en lo que a definición de polígonos se refiere, Zangief ya no es una unión de cajas con el peinado de Mr. T. En el aspecto musical, si bien la música es buena, no supera a la de la 1ª entrega.

Ampliamente recomendado para aquellos fanáticos de la saga y en general, para cualquier fanático de cualquier juego de pelea (Beat 'em up estilo v/s).

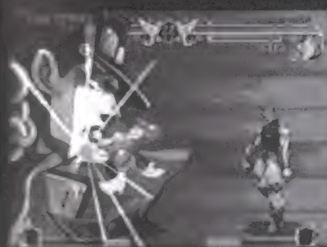


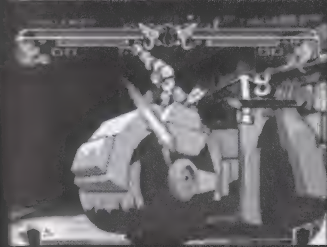




El poderoso "Psycho Crusher de Bison" de Bison.

Jojo's Bizarre ADVENTURE







Capcom una vez más nos sorprende con un gran juego de pelea basado en el Manga del mismo nombre. A primera vista Jojo's Bizarre Adventure tal vez les recuerde un poco, en lo que a gráficos se refiere, al ya conocido por todos Darkstalkers. Jojo's nos muestra la más grande galería de personajes "freaks" que uno puede encontrar en el medio, desde Iggy un perro chihuahua hasta Vanilla Ice (sin parentescos). Los poderes normales y los especiales mismos son espectaculares, estamos hablando de que te caiga una aplanadora encima o de que seas masticado por una dentadura del tamaño de la pantalla. El estilo de la pelea misma es bastante similar al de muchos juegos Capcom, o sea, golpe chico -> medio -> fuerte. La diferencia con respecto a otros juegos radica en el modo "stand", el cual se encuentra presente en la manera de manejarlos. Básicamente se trata de un ente que acompaña al personaje y que puede atacar de manera conjunta o separada del mismo. Dentro de las opciones que más se destacan son las de Modo Historia, Gallery (fotos, partituras, etc...) y Book. La gracia de este último es que te permite ver los finales y jugar todos los mini games que aparecen dentro del modo Historia, como una especie de Gradius en el cual manejas al Stand de Kakyoin y al de Polnareff dentro de una computadora, dispararle a un mico con sombrero de capitán o un juego de naipes. Para poder tener acceso a estas opciones es necesario tener un cierto número de puntos los cuales son obtenidos jugando al Modo Historia. Cada vez que cumplas una misión se te asignará una categoría, dependiendo de la manera que ésta sea cumplida (de la mejor manera posible, evidentemente). Esto en sí le agrega bastante vida útil al juego, ya que para sacar todo de todo es necesario jugar hasta tener ampollas en los dedos. Muy recomendado para fanáticos que deseen tener absolutamente todo lo referente al Anime que se cruce por su camino. Si eres poseedor de algún Manga o de un Anime de esta serie comunícate con Rockman y Basara al mail de esta revista.





Kosuke Fujishima

You are Under Arrest

DR. BLACKJACK

Taiho Shichauzo The Movie. Bellas Policías al servicio de la ciudad.

Aquí estoy de otra vez, en la primera entrega de Kyodai del nuevo milenio para reseñar a mi parecer una de las buenas películas de Animé, salidas ahora último. Comenzaré diciendo que esta es la versión para las salas de cine de Taiho Shichauzo, más conocida como "You are under arrest", original de Kosuke Fujishima, quien la serializó en formato Manga, para más adelante hacer su primera aparición en las pantallas de televisión en formato OVA conservando la totalidad de los elementos del Manga, contando con una buena animación y excelentes dibujos y con un diseño de personajes realmente sobresaliente. Eso sí hay que decirlo, sin una gran trama argumental, no como podría esperarse de un Anime basado en las aventuras de dos policías y su respectivo departamento, pero después de un buen tiempo y debido al éxito de los OVA's ésta volvió a aparecer en las pantallas,



esta vez como serie de televisión, con una animación bastante decente y conservando otra vez la esencia original de la serie. Claro que con una animación y fondos un poco menos depurados que los OVA's, pero conservando la diversión intrínseca de la original. A pesar del aparente éxito de Taiho Shichauzo, esta vez en la película los productores de la serie han decidido cambiar el tópico de las anteriores producciones y presentar una trama un poco más complicada, más seria y un poco más apegada a la realidad. Digo un poco porque todavía me parecen irreales algunas, por no decir todas las maniobras de Natsumi Tsujimoto y Miyuki Kobayakawa las protagonistas de la serie, donde la primera es una bruta y excepcional acróbata con su pequeña y plegable moto policial, digna de extreme games, y la segunda es una maniática de las armas, gran mecánica y una conductora experta (Cyborg-Elíseo muérete de envidia) en su mini auto policía. Además a este par se les unen Yoriko, una mina bajita y de lentes, con una voz como de gato (para mí una de las mejores que he escuchado, la calidad) y Aoi descrita por mis amigos como "la modelo", debido a su apariencia, su pelo ondulado, sus labios pintados e irreal físico, (para todos, desperdiciado en la academia de policía). Todas ellas acompañadas por Nakajima, un policía de la sección motorizada que siente un especial afecto hacia Miyuki pero no se atreve a demostrarlo. Este sujeto parece tener soldados los lentes de sol a los ojos, ya que nunca se le ha visto sin ellos, incluso en una escena en la película sucede una redada nocturna y con lluvia, en la que éste realiza toda la operación con los dichosos lentes puestos. Bueno, qué se le va hacer, ya dije que la película era "casi realista". En segundo plano están Motomasa Hei, el capitán del departamento, en el que siempre encuentran apoyo; Tokuno, el jefe de los detectives y su compañero Tsujihara (son como los de investigaciones de acá), los cuales son siempre víctimas

Una sugerente imágen... mmm.

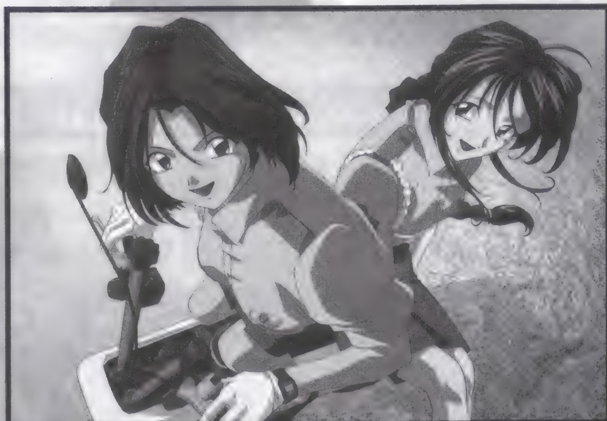






de alguna penuria en su auto. En esta producción aparecen dos nuevos personajes: el Jefe del departamento principal de Policía y su hombre de confianza, Kinoshita, que en este caso resulta ser una mina bastante seria, bastante abacanada y con un físico siguiendo la línea de las demás minas del departamento ya que en esa dichosa estación, no hay ni una mina fea, ni siquiera una regular, todas son ricas (llegan a dar ganas de ser paco, pero cuidado, que el animé no te engañe, así no es en la realidad).

Bueno pasando a la película en sí, ésta parte cuando Aoi y Yoriko descubren un auto abandonado lleno de armas automáticas de todos los tipos posibles. Este hallazgo causa revuelo en toda la estación central de Policía y se asigna una agente especialmente para que se haga cargo del caso. Justo cuando sucede esto Miyuki vuelve de una asignación temporal y Natsumi se encuentra recién recuperándose de un ataque de depresión causado por la partida de su novio Tokaerin a un entrenamiento. Pero la situación empeora aún más cuando los semáforos de toda la ciudad comienzan a fallar y todo se vuelve un completo caos. Esto pone a todo el departamento a trabajar en el caso contrarreloj. Después de una pesada investigación Natsumi, Miyuki y todos los principales son llamados a realizar una operación encubierta con el fin de confiscar otro cargamento de armas pertenecientes supuestamente a los causantes de los disturbios en la ciudad. Como es de esperar, logran hacerse con las armas, pero además obtienen un disco de computador, que para su mala suerte todos los intentos por acceder a su información son en vano, y lo único que se obtiene de él es un mapa de toda la ciudad de Tokyo. El tiempo se acaba y antes que nadie pueda empezar a unir las piezas de este extraño rompecabezas, el Jefe es puesto bajo arresto debido a su supuesta conexión con el terrorista y el encubrimiento de información sobre el caso. Esto deja al resto de la estación con la responsabilidad de hacer frente a esta complicada situación que a cada instante no hace más que empeorar.

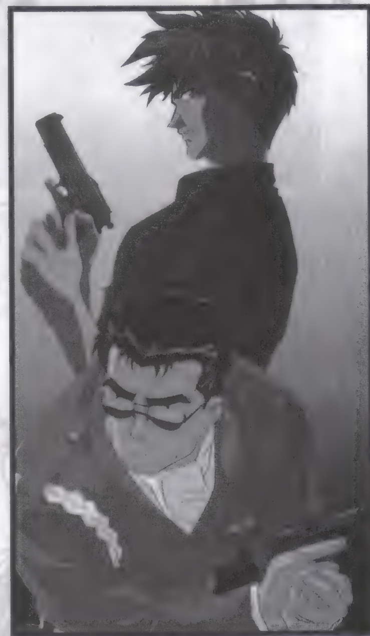


Siguiendo con los aspectos técnicos de la cinta ésta impacta inmediatamente por su calidad gráfica, ya sea por sus depurados fondos, bastante realistas y basados en localidades verdaderas de la ciudad de Tokyo, o los excelentes y cuidados diseños de los personajes. En esta oportunidad se le da un toque más maduro a las protagonistas, lo que ayuda a verlas como las competentes agentes de policía que son y no como las adolescentes que parecen ser en los OVA's. La música de fondo acompaña muy bien a las respectivas escenas, aunque sin sobresalir. La canción del ending es bastante buena y muy alegre. Se llama "Calling" y está interpretada por el grupo NITRO.

Como ya dije antes, la trama de esta película es seria pero no cae en el marco de los devanamientos de sesos con el fin de comprenderla, como sucede en la mítica Akira, o en Ghost in the Shell y tampoco nos lleva a complicados complots políticos, ni dramas sociales. Es una historia inteligente y bien contada, en la cual encontramos escenas de acción y la cantidad acertada de gags necesarios para mantenernos lo suficientemente entretenidos, tal vez lo único negativo sea el desenlace. Yo me esperaba algo más impactante para el final pero véanla y juzguen por ustedes mismos. Algo más por acotar sería (claro en mi opinión tal vez me equivoque), que puede que a los fanáticos de la serie les desagrade un poco, o simplemente les desconcierte el cambio con respecto a los OVA's y la serie de televisión. Aunque no creo que lleguen a odiarla, pero si les sirve de consuelo el director trató de mantener siempre la esencia de la serie original.



En fin, Taiho Shichauzo The Movie es una buena película de acción, con una buena trama, no muy complicada ni muy simple pero que sin duda cumple con su cometido que es el de entretener. Eso sí sin grandes derramamientos de sangre, excesiva violencia, ni escenas de sexo explícitas, (que parece ser la típica fórmula del éxito para las películas hoy en día) sino simple y sana diversión apta para todo espectador. Personalmente la recomiendo.



KYODAI cubriendo la actualidad chilena.

18ª Feria del Libro de Viña del Mar

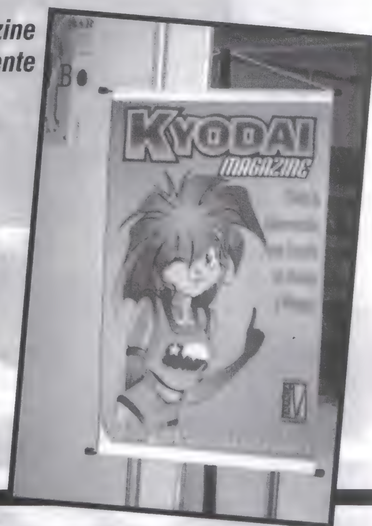


Stand principal de MegaCrazy All Comics

Por primera vez "Kyodai Magazine" estuvo presente en la ya tradicional Feria del Libro de Viña del Mar, que se realizó entre el 18 y 30 de enero del presente año en el local del Liceo de Niñas ubicado en Avenida Libertad con calle 2 Norte.

La conocida tienda Mega Crazy All Comics concurrió nuevamente a esta muestra con dos stands los cuales atrajeron a gran cantidad de público y medios de comunicación entre ellos TVN .

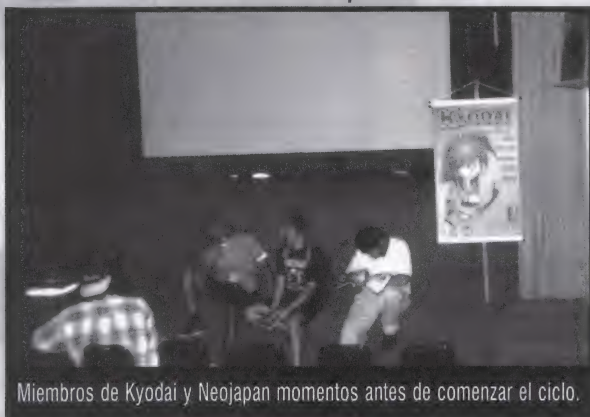

Algunos de los visitantes al Stand de MegaCrazy All Comics. (bajo los pixeles se esconden dos integrantes del Equipo Kyodai).



KYODAI Magazine presente

Ciclos de animación en Valparaíso NeoJapan

Kyodai Magazine fue invitada al ciclo de animación japonesa organizado por Fan Sub NeoJapan en el Salón de Eventos de la Biblioteca Santiago Severín de Valparaiso cuya primera sesión se realizó el viernes 18 de febrero del presente año.

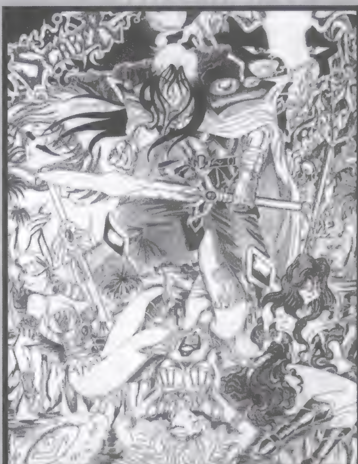

Miembros de Kyodai y Neojapan momentos antes de comenzar el ciclo.


Desde muy temprano el público comenzó a llegar al ciclo.

ZONA KYODAI

GANADORES 1er CONCURSO DIBUJO KYODAI

Comenzaremos esta premiación simbólica agradeciendo a todos quienes concursaron, a quienes dibujaron durante sus vacaciones y las interrumpieron para traernos personalmente sus obras, en sus horas de trabajo, en sus ratos libres. Bueno, no todos podían ganar pero más abajo serán mencionados. Gracias. Ahora a participar en el concurso de Manga.



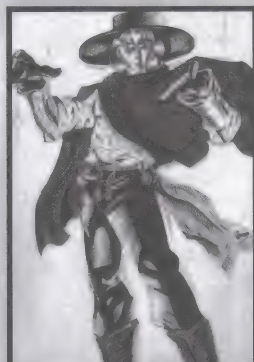
1er Lugar
Cristián Angel A. (Valparaíso)



2º Lugar
Liliana Moscoso (Stgo)



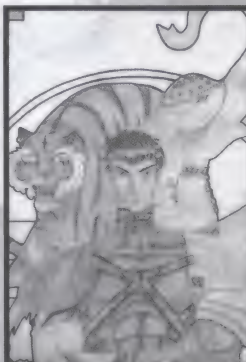
3er Lugar
Claudio Guerra (Stgo)



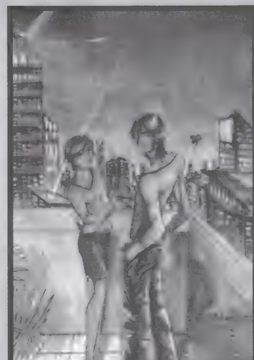
4.- Alexis Bahamondes (Stgo)



5.- Pablo Rocco (San Felipe)



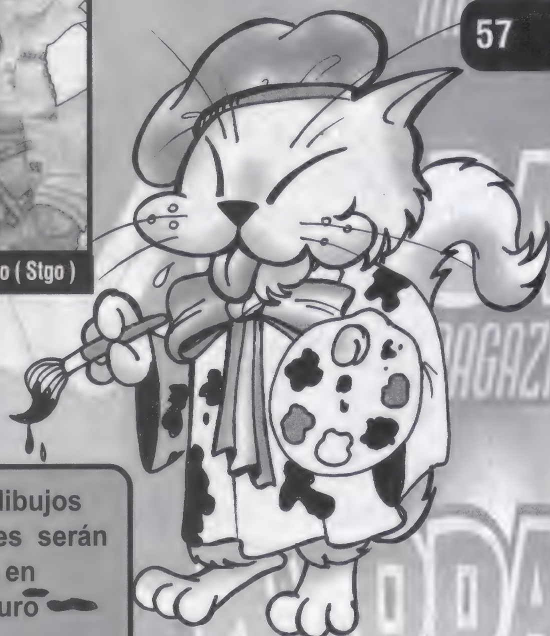
6.- Soledad Pozo (Stgo)



7.- Sonia Alarcón (Stgo)



8.- Roxana Acuña (Valparaíso)



Todos los dibujos participantes serán publicados en nuestro futuro sitio Web.

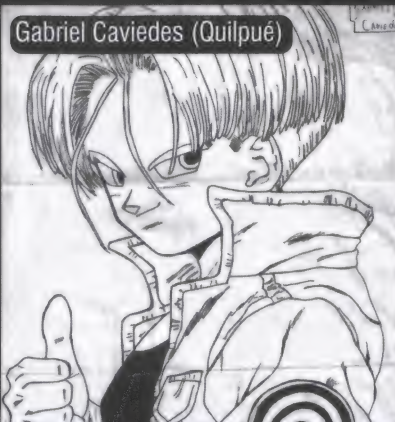
<u>Lista de participantes:</u> Javiera Martínez (Quilpué)/Tatiana Ramírez (Arauco)/ Patricia Salas (Valpo)/ Renée Pettersen (Valpo)/ Sonia Alarcón (Stgo)/ Claudio Guerra (Stgo) / Cristián Angel (Valpo)/ José Carvajal (Stgo)/ José Zepeda (Stgo)/ Liliana Moscoso (Stgo)/ Victoria Martínez (Stgo)/ María José Astorga (Valpo)/ Sujei Laurie (Viña)/ Asrrael Pettersen (Valpo)/ Mirtha Oliva (Valpo)/ Aldo Guerrero (Viña)/ Priscilla Rufatt (Stgo)/ Manuel Ortega (Valpo)/ Sandrino Tosetti (Quillota)/ Susan Díaz (Valdivia)/ Javiera Reyes (Viña)/ Catherine Manzano (Stgo)/ Roxana Acuña (Valpo)/ Kimena Olivo (Valpo)/ Pamela Lazo (Stgo)/ Diego Rodríguez (Stgo)/ Pablo Quinteros (Stgo)/ Paulina Grogg (Stgo)/ Paulina Pinto (Stgo)/ Natalie Alvarez (Quillota)/ Luis Miranda (Peumo)/ Pablo Vogel (La Calera)/ Soledad Pozo (Stgo)/ Fernando Osorio (Stgo)/ Franco Gallo (Stgo)/ Pablo Rocco (San Felipe)/ Roxana Ibaceta (Valpo)/ María Pía Sanchez (Stgo)/ Claudia Miranda (Stgo)/ Adriana Carreño (Stgo)/ Felipe Molina (Stgo)/ Cristián Meza (Rancagua)/ Javier Bahamondes (Stgo), Carolina Romero G (Valpo), Vivian Riquelme (Rancagua).

CORREO KYODAI

En esta ocasión: todos responden

Eduardo González (¿¿??).
Estimado Eduardo, quienes trabajamos en la revista nos sentimos muy felices al ver que con el paso de los números te vas volviendo un fiel seguidor de nuestra revista, muchas gracias. Lo de Pokémon Rulez es sólo porque soy un fanático de la serie. Me alegro que te haya gustado el dossier de DB G.T. y con respecto a que tiene mucho de comercial, concuerdo plenamente contigo, pero recuerda que todas las series tienen algo de comercial si no nadie las haría. No defiendas a R. The Sentinels sin antes verla, ten en cuenta que posee un guión hecho por los gringos. La serie que no recuerdas era Grand Prix, por ahí algo saldrá, no te preocupes. Voltron (GoLion 1981) no es lo mismo que Voltes V (1978), se nota a simple vista. Quizás tu lo confundes con Dairugger (1982) que los gringos lo presentaron como la continuación de Voltron y que a diferencia de los leones se formaba con 15 naves. Por último te cuento que no hay nada en carpeta para nuestro propio manga pero ya se aproximan los de los lectores. Chao.
BASARA

Claudio Fuentes (¿¿??).
Claudio gracias mil por lo de "Enciclopedia confiable del Anime". Con lectores como tú en ocasiones cuesta un poco posar los pies sobre la Tierra. Sobre lo que preguntas del Dossier de Captain Tsubasa, no se descarta, aunque no es nada seguro. ¿Los ovas de Shin C.T.? No sé dónde se pueden encontrar. Es cierto que en la sección de Corte Marcial nos desmedimos despedazando a las series que no nos gustan, pero esa es nuestra forma de ser y nuestro sello personal. Cuando conversamos entre nosotros es exactamente la misma manera que tenemos de expresarnos. Además aunque es cierto que existe uno que otro detractor de las Cortes Marciales existen muchos más fanáticos de estas. Chao estimado Kardioh.
BASARA


Gabriel Caviedes (Quilpué)

Sergio Reyes (¿¿??).
Lo que nos pides es muy difícil, sacar una revista bimensual mientras estudias es realmente complicado. Recuerda que uno primero le responde a sus padres y luego a sus hobbies. ¿Algo de Ultraman?... Deseo cumplido. Él nos cuenta que posee la música del festival de los Robots en español y manda su mail por si alguien desea contactarlo. (sareyese@hotmail.com). Bye
BASARA

Yoiko Rufatt (Santiago).
Gracias por felicitarnos y hablar tan bien de la revista y de nosotros. Personalmente por lo de tu problema con tus "amigos", creo que las comillas lo dicen todo, no les hagas caso y sigue dibujando, siempre debes hacer lo que te gusta y recuerda que no debes darle trufa a los cerdos, si ellos no entienden de arte es su problema. Con respecto a tus preguntas y comentarios: 1-No sé por qué cortaron Dragon Ball Z aunque deben haber unos cuantos motivos como que no compraron capitulos o mucha violencia. Qué sé yo. 2- No hemos publicado nada sobre el Capitán Futuro pero ten paciencia, pronto tendremos algo. 3- Gracias por lo de "ídolas", pronto vendrá algo de Utena. 4- Si quieres información de Rumiko Takahashi busca por su nombre en Internet y encontrarás todas sus obras. Aquí está tu dirección y verás que hay mucha gente que al igual que tú admira y sigue la animación japonesa: Antilope 1316 V. Los ciervos II Maipú Stgo.
LINA

Roxana Ibaceta (Valparaíso).
Esta señorita que se hace llamar Rutena, saluda principalmente a Ryutaro, Bulma y Madoka. Atención "cafiches": a ella le gusta la pornografía y la violencia, una combinación fatal. Sobe Mikami lo estamos pensando. Gracias por las felicitaciones. Chao normal.
FARFROMNORMAL

María José Moreno (Santiago).
Nos escribe mi correligionaria y nuevamente pela el cable con "Kenshito". Espero que el reportaje de los Ovas te parezca aceptable. Apoyo tu desagrado hacia la raza antinatural homosexual, y también tu ira a la ordinariez y picantería de la banda sonora de la película de Pokémon. Sinceramente me alegro de tu mejora mental, pero atiende como la gente el teléfono, te podrías perder unas cervezas o peor aún, algún premio de una radio AM proletaria o de un chabacano matinal televisivo. Sobre tus postdatas, Rei Ayanami es 100 veces mejor que Asuka, porque Asuka es una bataclana suelta y el Teletubbie rojo es el más desquiciante y merece un empalamiento. Sigue escribiendo. Bye anormal.
FARFROMNORMAL

Roxana Acuña (Valpo).
Esta amiga es la 2º vez que nos escribe. Ahora ella nos felicitó porque aumentamos el nº de páginas y por los concursos. Nos pidió un favor del porte de un buque: información acerca de la saga de los X-Men. Lamentablemente no se puede porque si bien es un universo que conocemos, es una rama en la que no nos especializamos. Esperamos tu comprensión. Bulma y Madoka te saludan y tomarán en cuenta tus peticiones de Marco y Remi. Bueno, sigue escribiendo. Chao.
SEMBEI

Tatiana Ramírez (Arauco).
Hola amiga Ashura. 1) Ahora que van a dar (por fin) el final de Slam Dunk verás la verdadera reacción de Haruko ante la declaración de Hanamichi. 2) No es que mi amigo Farfromnormal sea intolerante, es que a nadie en Kyodai le agrada el genero YAOI. Si tienes un manga de "Yuri" mándalo, eso sí es arte. 3) Bien que te gusten las nuevas secciones y que entiendas el real significado de la Corte Marcial. Basara no sabe de BMG, no lo pesques. A Kurenai le gusta Allen porque es como dijiste en tu carta. Vargas es la calidad. Chao y sigue leyendo Kyodai
SEMBEI.


Lina Araya (La Serena)

Sujei Laurie (Viña del Mar).
Así que te fuiste de vacaciones a Perú. Sobre el peruanito y su despotricada contra Dragon Ball, sin comentarios. Concuerdo contigo que los Ovas de Kenshin son depresivos, pero no me vas a negar que son la calidad misma. ¿Pediste Pokémon? Te damos Pokémon. Kyodai cumple. Magic Captor lo han pedido mucho así que vamos a anotarlo en nuestro libro de sugerencias. Rockman te manda un saludo muy especial, pero yo le quité tu carta porque me gusta mucho tu letra, la próxima te la responderá él. (Gomen Rockman). Chao y espera en Nº5.
SEMBEI

Fanterrant & Feryta Proyecto X (La Serena).
Bueno, antes que todo agradecemos muchísimo vuestro mail y como ven lo estamos respondiendo como todos los demás que nos llegan. Como el espacio es limitado iremos rápidamente por tópicos: el autor de las parodias agradece sus felicitaciones. Sobre los dossieres no somos perfectos, por ende pueden tener errores que con el tiempo se irán eliminando. Correo: todo lo que ven acá es lo que llega a nuestro mail o oficina postal. No tenemos necesidad de ocultar nada ya que somos un medio profesional y serio. Las criticas que nos llegan son constructivas y son tomadas en cuenta, analizadas y como nuestros lectores son grandes personas

no nos llegan críticas destructivas... believe it or not. Sobre la Corte Marcial: esa es sólo nuestra opinión y Uds. son libres de concordar o no. Pero ojo, tampoco tenemos necesidad de justificarnos con nadie por lo ahí escrito, ya que a un costado hay una aclaración. Bueno, nos encantaría que nos hicieran llegar una copia de vuestro programa ya que hemos escuchado muy buenas críticas sobre él y deseamos conocerlo. Y para terminar, respetamos vuestra opinión sobre Fyto Manga pero no concordamos en absoluto con ella quizás porque lo conocemos y hemos podido entender sus planteamientos, muy válidos y profesionales por lo demás. Sorry si la respuesta sonó algo dura, pero es sólo por el poco espacio que tuve para expresarme. Gracias nuevamente.

WARLORD

Javier Marambio (Suecia).
Sí, desde la lejana Suecia (EUROPA wooooo!) nos llegó un afectuoso saludo y regalo de fin de año de nuestro amigo Javier quien anda gozando por esas tierras. Gracias por la exclusiva champaña que nos enviaste (rara cosecha). Bueno, como no somos dignos de semejante regalo cuando vuelvas al país te la entregaremos para que disfrutes con tus amigos "Mike Sinister Naranja" y "Topo" (jaja). Bromas aparte saludos y sinceras gracias por la carta ya que nos sorprendió gratamente.

WARLORD


Pablo Vogel (La Calera)

Pedro Martinez (Santiago).
Hello. Me agradó tu carta y tu buena letra. Nos gusta saber que Kyodai te gusta. Sobre tu pregunta puntual: por el momento Kyodai no puede ser mensual o bimensual por la sencilla razón que todos estudiamos y tenemos que rendir cuentas a nuestros jefes o sea familiares que gentilmente nos pagan los estudios.(Sí, aún vivimos con nuestros padres... somos unos pecadores). Entonces por eso Kyodai aparecerá al mercado cada 3 meses y medio aproximadamente lo que no quita que podamos o queramos lanzar ejemplares más seguidos (es nuestra meta). Además nosotros hemos podido comprobar en carne propia (y si supieras de qué forma) que lo de la revista informativa mensual independiente es sólo una triste utopía. Bye y nos vemos en Kyodai 5.

WARLORD

Javiera Martinez (Quilpué).
Gracias por tus halagos y felicitaciones. Al parecer Rukawa es medio raro... así dicen pero yo no me meto en esos líos... ni por nada. Tomaremos en cuenta tu sugerencia sobre los pósters pero no creo que por el momento veas pósters más tiernos por acá, pero estudiaremos algo por ahí. Lo que sí... los pósters de Kyodai tienen carácter, jeje. Gracias por halagar nuestra querida Corte Marcial y créeme que seguiremos así. Basara no se parece en nada a Vegeta (el es el "Miguelo Party" de Kyodai) y Kurenai no se parece en nada a Piccoro. (Él es Webster Artemania). El humor negro e irónico que nos caracteriza y que tanto te agrada seguirá de manera inmortal (y pensar que hubo gente que nos criticó por eso...). Gracias mil por tu carta y nos vemos en Kyodai 5.

WARLORD

Claudia Miranda (Stgo).
Hola y gracias por escribir nuevamente. Estás en lo correcto, nos agrada mucho leer sus cartas ya que nos dan energía vital para seguir adelante y las criticas nos ayudan a mejorar. Nuevamente "mil gracias" por tus felicitaciones hacia mi persona y no te preocupes... mi ego no subió ni nada de eso. (Creo firmemente que los ególatras son gente patética e ínfima). El humor y el lenguaje ameno y cordial seguirá. El ranking de los más bellos o sexies comenzó en este número así que a enviar votos. Tus peticiones serán tomadas en consideración y gracias por tus dibujos. Ah, y yo también odio a Mikami!. Gracias, estimada.

WARLORD

Lina Araya (La Serena).
Hola amiga. Gracias por tu carta y tus felicitaciones. El ya mítico número uno está absolutamente agotado, sorry. Tú eres una de las miles de lectoras y lectores que goza con la Corte Marcial y eso nos da pie para continuar sin flaquear en absoluto. No te preocupes si la gente te mira feo porque ves Anime... eso sólo quiere decir que esa gente es tan limitada que lo que no entiende lo insulta y jamás podrán ser mejores personas. Todas tus felici-taciones fueron entregadas y nuestros panelistas te las retribuyen. Sobre si en Japón son feministas... mm no me parece pero para estar seguro averiguaré y te responderé en otro número. Bueno, gracias por el apoyo y nos veremos a futuro. Adiós.

WARLORD

Fernando Osorio (¿¿??).
Muchas gracias por preferir Kyodai y por participar en el concurso de dibujo. Y si, tu dibujo llegó a tiempo, revisa la pagina con los resultados para ver si tuviste suerte. Por el nº1 de Kyodai, uff .. en realidad ya no quedan ejemplares disponibles, lo que podrías hacer es matar a alguien y quedarte con el ejemplar, pero eso no es muy recomendable si quieres estar lejos de prisión. Fernando también manda saludos a su amigo Satoshi. Esperamos tu manga y mantente en contacto.

ROCKMAN

Pablo Rocco (¿¿??).
Bueno amigo pablo, esperamos poder hacerte mas accequible nuestro trabajo para que no tengas que viajar para poder comprarlo. Si lo que buscas critica exterior sobre tus dibujos dejame decirte que vas bastante bien para el poco tiempo que llevas dibujando, sigue adelante y no pierdas las ganas. Mucha suerte a ti también en el 2000 y sigue escribiendonos.

ROCKMAN


Luis Serain "Autoretrato" (Valpo)

Kimiko-san (¿¿??).
nos informa de su página completamente chilena sobre la revista de shoujo "Ribon", visitenla para que las páginas chilenas sigan adelante. La dirección es la siguiente: http://www.geocities.com/Tokyo/Villa/3257/ribon.htm.
Cuenta con nuestro apoyo. Byez

ROCKMAN

Felipe Gaona(¿¿??).
Para partir gracias por las felicitaciones. Sobre Kenshin y sus siguientes temporadas, los más seguro es que veas un reportaje luego, por mientras recrea la vista con el reportaje sobre los Ovas. Espero que el poster de Kenshin sea de tu agrado y trata que no te de lata mandar un dibujo, podrías llegar a ganar algun premio. Felipe le manda saludos a sus amigos de IRC: Kensuke, Hikaru, Fibrizo, Stalin y Ayako.
No te preocupes y sigue "molestandonos" con emails, siempre los leemos.

ROCKMAN

Rei Ayanami (¿¿??)
Gracias por escribirnos y esperamos poder ver luego tu página web, y disculpa por no poder responder tu primera inquietud, pero es que el espacio aqui en Correo Kyodai es escaso para responder a todos los que nos escriben. Sobre Eat-man, en un futuro no muy lejano tal vez veas alguna reseña por estas páginas. Sigue trabajando y escribiendo a Kyodai. Chao

ROCKMAN

Recuerda enviarnos tus cartas con lo que quieras decirnos a:
José Santos Ossa #1169. Valparaíso.



Fabián Saavedra (Rcgua.)

Soledad Carreño (Santiago).
Primero que todo gracias por los halagos. Ahora, por Rurouni Kenshin podrías intentar conseguirte una Kyodai Nº1 en la que sale un dossier completo de nuestro Samurai favorito, claro que para ser honesto mi personaje favorito es Shishio Makoto. Y tus sospechas son ciertas, acá todos nos llevamos muy bien y la revista que tienes en tus manos es fruto del trabajo en grupo, y claro, un poco de $$. Bueno, gracias por escribir y no te preocupes, siempre tenemos toda la paciencia del mundo para leer todas las cartas que nos mandan ustedes. Chao.
ROCKMAN

Mauricio y Gabriel Caviedes (Quilpué).
Muchas gracias por escribirnos Mauricio y Gabriel. Respecto a sus inquietudes sobre los Mangas, en este número comento el Manga de Satoshi Shiki, Kamikaze, y espero que en un futuro próximo puedas leer en Kyodai Magazine sobre tus Mangas favoritos. Sobre la sección de maquetas, esta era una pequeña introducción de 2 páginas, en los siguientes números podrás encontrar información detallada. Por último, hacemos lo posible para que quepan todas las cartas que llegan, y queremos que todo sea legible, por eso no achicamos la letra. De nuevo gracias por escribir y espero que disfrutes de Kyodai Nº4.
ROCKMAN

Felipe Oliveros (¿¿??).
Qué puedo decir Felipe, yo también disfrutaba el festival de los robots a tope y sobre lo de el canal "!! bueno, digamos que eso ayuda a impulsar el conocimiento de la gente desde lo básico, o sea desde lo que fácilmente pueden apreciar. Respecto a Video Girl, sólo se encuentra en Ovas la serie de "AI" y sobre el catálogo que preguntas te recomiendo el de la gran saga Gundam "1996 catalog kits" que deberías encontrar en tiendas del rubro a un precio más que accesible y cómo no, la más que conocida revista Hobby Japón, donde encontrarás de todo. Gracias por tus buenos deseos, esperamos poder seguir así, chaillo!.
SQUALL

Mabel Carrera (¿¿??).
Bien, tengo el agrado de contestarle a una de nuestras asiduas lectoras (i¿qué esperan chiquillas para mandar sus fotos a nombre de Squall Leonhart?!, jeje...), bueno querida Mabel, para dibujar bien sólo hay que ponerle empeño, así que partiste a practicar y nada de "desastres" (pronto lo lograrás, ya verás. Te deseo suerte!). Nos sentimos agradecidos que te des el trabajo de leer la revista (y por lo que me cuentas, aguantar Dragon Ball GT, aunque te digo que Basara se esforzó harto). Y respecto a si podemos ser mensuales, mmm... difícil ya que todos tienen otros deberes (uy, y pensar que este año entro a la U). Veremos lo de la foto de Slam Dunk que pides y por supuesto te aseguro desde ya que todas las cartas tienen buena acogida en Kyodai. Cuídate y escribenos pronto.
SQUALL

Cristian Valenzuela (¿¿??).
Gracias por todos los elogios amigo Cristian, pero la idea de Kyodai Magazine es de todos los integrantes (aunque el nombre Ronaldo es una mula, jaja). Sobre conocernos en persona es bastante difícil debido más que nada a cuestiones de tiempo aunque en un futuro todo es posible (manténte en contacto). Si quieres mandar información sobre series, gustosos la recibiremos y analizaremos, pues así nos ayudas con datos y demases. Referente a lo que nos pides comentar veremos qué pueden hacer mis compañeros (esa no es mi área pero si te interesa un juego o mecha en especial soy todo oídos). Bueno Cristian, escribenos y practica más el Katakana (tenía unos pequeños errores pero de a poco se aprende y estoy seguro que lograrás subsanarlos). Adiós y suerte!.
SQUALL


Sandrino Tosetti

Diegus Nachus (¿¿??).
Qué tal Diegus, como respuesta a tu Mail te informo que Kyodai es vendida por Eternity Comics ubicada en Caupolicán 518, 2º piso, L 23, Concepción y por lo de la página, ésta todavía se encuentra bajo desarrollo, y si bien va a ser independiente a la revista (contenidos, noticias, etc.), promete ser igual de interesante. En cuanto esté lista les avisaremos. Chao.
SQUALL

Andrea "Dot Chan" (¿¿??).
Gracias Andrea por seguir comprando y escribiendo a Kyodai y qué bueno que te haya gustado el Nº3, y en especial el dossier de Slam Dunk, que por esas casualidades de la vida hizo quien contesta tu mail. Así que aún más gracias. En lo referente a la suscripción aún está en estudio y no te preocupes ya que todas las cartas que nos llegan las contestamos. Finalmente sobre eso que "Dot" no era de punto y que piensas reconsiderarlo, personalmente te recomiendo que no le hagas mucho caso a lo que diga Basara pues con esos comentarios sólo se las da de Gigoló Galáctico. Adiós y sigue con Kyodai.
RYUTARO

Kerplunk (¿¿??).
Gracias por escribirnos y qué bueno que te haya gustado la nueva sección de Merchandising. Gracias por el dato de la tienda para comprar maquetas en Internet y por tu ofrecimiento. Sí, tienes toda la razón sobre que las tiendas especializadas en Chile son ultra caras pero qué se le va a hacer. Adiós, sigue escribiendo ya que no fuiste una lata como pensaste.
RYUTARO

Hisashi Mitsui (¿¿??).
Este amigo nos felicita por la revista y en especial por nuestro querido "lenguaje chileno" ya que dice que así todos entienden. Además de las secciones favoritas de casi todos como son la Corte Marcial y los dossieres. Sobre la venta de Kyodai, para el 2000 debería ser trimestral debido a los estudios del equipo. Como puedes ver CHV por fin se dignó poner los episodios nuevos de Slam Dunk para alegría de muchos (me incluyo. Además al igual que tú, me creo un integrante de Shohoku pero en mi caso del gran H. Sakuragi). Gracias por el saludo y sólo tengo una pregunta para ti , ¿qué tiene de grande Sembei?
RYUTARO

Yagami (¿¿??).
Gracias amigo por lo de "maestros" y por eso de "memorable revista" pues demuestra que lo que hacemos va por buen camino. Qué bueno que te guste los cambios que ha vivido nuestra revista y los dossieres, en especial (nuevamente) el de Slam Dunk (como realizador te lo agradezco). Con respecto a Escaflowne y Evangelion ya habrás visto las News, y sí, como tú dices Sabrina se merece lo peor. Adiós.
RYUTARO

Luis Serain (Valparaiso).
Gracias por tus felicitaciones amigo porteño. Sobre no publicar más DB, creo que es una injusticia maltratar tanto a una serie que tanto ha hecho por el Anime en Occidente. Además sería injusto para los fanáticos de la serie. También se nota que lees muchas revistas ezpañolas ya que hablas como ese señor que además en variadas oportunidades ofende a los "SUDACAS" como nosotros. Y obviamente tu larga lista de series, películas y ovas será tomada en cuenta. Bye-Cha.
KURENAI

También acusamos recibo de las siguientes cartas: Francisca Cárcamo/ Nicolas y Rafael / Gaudy Gabriev/ Sandrino Tosetti (Quillota)/ Sandoval Calderón/ Renée y Asrrael Petersen (Valpo)/ Pablo Vogel(La Calera)/ Alfonso Rojas/ María Jóse Russ/ Paulina Verdejo (Valpo)/ Liliana Moscoso(Stgo)/ Jóse (Stgo)/ Víctor y Silvia/ Fabián Saavedra/ Tamara Matus (Antofagasta)/ Vivian Riquelme (Rancagua) y Carolina Romero (Valpo).
Nos Vemos en KYODAI 5.BYEZ!

E-mail: rekyodai@hotmail.com


KYODAI
MAGAZINE
流浪人



Rurouni Kenshin